SATURN • NINTENDO 64 • SUPER NES • MEGADRIVE • GAME GEAR • GAME BOY • COIN-OP

MEGA CONSOLE

NUMERO 33
ANNO 4
GENNAIO 1997
L. 6.000
FRS 9.00
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE COMMA 26 ART. 2, LEGGE 549/95 MILANO

マリオカート MARIO KART 64 RECENSITO!

RECENSITI PER SATURN
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 X
VIRTUA COP 2
COMMAND & CONQUER

RECENSIONI A 16-BIT
STREET FIGHTER ALPHA 2
VIRTUA FIGHTER 2
SIM CITY 2000
FIFA SOCCER 97

RECENSITI PER NINTENDO 64
SHADOWS OF THE EMPIRE
CRUIS'N USA
WONDER PROJECT J2
ST. ANDREWS GOLF







SATURN

ACTUA GOLF	109 900	(E)
ALIEN TRILOGY	99 900	(E)
ALONE IN THE DARK 2	99 900	(E)
ATHLETE KINGS (OLIMPIADI)	99 900	(E)
BAKU BAKU ANIMAL	79 900	(E)
BLACK FIRE	89 900	(E)
BLAZING DRAGONS	99 900	(E)
BUBBLE BOBBLE	89 900	(E)
BUST A MOVE 2	89 900	(E)
CASPER	99 900	(E)
CHAOS CONTROL	99 900	(E)
CLOCKWORK KNIGHT 2	99 900	(E)
CYBERIA	69 900	(E)
D	119 900	(E)
DARIUS GAIDEN 2	99 900	(E)
DARK STALKER - VAMPIRE HUNTER 2	119 900	(E)
DAYTONA RACING	59 900	(E)
DAYTONA RACING 2 - CHAMPIONSHIP ED.	109 900	(E)
DEFCON 5	69 900	(E)
DESTRUCTION DERBY	99 900	(E)
DIGITAL PINBALL -LAST GLADIATORS -	99 900	(E)
DISCWORLD	99 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	109 900	(E)
EURO 96	109 900	(E)
EXHUMED	109 900	(E)
FIGHTING VIPERS	109 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	99 900	(E)
GALACTIC ATTACK	109 900	(E)
GEX	109 900	(E)
GHEN WAR	89 900	(E)
GOLDEN AXE THE DUEL	69 900	(E)
GUARDIAN HEROES	99 900	(E)
GUN GRIFFON	79 900	(E)
HANG ON GP 96	119 900	(E)
HIGHWAY 2000	109 900	(E)
IRON MAN X/O	99 900	(E)
JOHN MADDEN 97	99 900	(E)
JOHNNY BAZOOKATONE	79 900	(E)
KEYO FLYING SQUADRON 2	99 900	(E)
LOADED	99 900	(E)
MAGIC CARPET	99 900	(E)
MANSION OF HIDDEN SOUL	119 900	(E)
NBA ACTION	99 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69 900	(E)
NEED FOR SPEED	99 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	99 900	(E)
NIGHTS	109 900	(E)
OLYMPIC SOCCER	109 900	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109 900	(E)
PRIMAL RAGE	89 900	(E)
PRO PINBALL - THE WEB	99 900	(E)
RAYMAN	89 900	(E)
SEA BASS FISHING	109 900	(E)
SEGA RALLY	129 900	(E)
SHINOBI X - SHIN SHINOBI DEN	99 900	(E)
SIM CITY 2000	119 900	(E)
SKELETON WARRIOR	89 900	(E)
SLAM N & JAM	79 900	(E)
STREET FIGHTER ALPHA	89 900	(E)
STREET RACER	109 900	(E)
STRIKER 96	99 900	(E)
THE STORY OF THOR	89 900	(E)
THEME PARK	99 900	(E)
THUNDERHAWK II - FIRESTORM -	69 900	(E)
TOMB RAIDER	109 900	(E)
TOSHINDEN	99 900	(E)
TRUE PINBALL	99 900	(E)
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99 900	(E)
VALORA VALLEY GOLF	109 900	(E)
VICTORY GOAL INTERNATIONAL	89 900	(E)
VIRTUA COP 2	109 900	(E)
VIRTUA FIGHTER KIDS	79 900	(E)
VIRTUAL GOLF	99 900	(E)
VIRTUAL OPEN TENNIS	99 900	(E)
WIPE OUT	99 900	(E)
WORLD CUP GOLF	109 900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL 2	99 900	(E)
WORLDWIDE SOCCER 97	119 900	(E)
X-MAN	79 900	(E)





MEGADRIVE

AAH REAL MONSTER	49 900	(E)
ADDAMS FAMILY 2	79 900	(E)
ALIEN SOLDIER	89 900	(E)
ANIMANIACS	79 900	(E)
ARCADE CLASSIC	69 900	(E)
ASTERIX - THE POWER OF THE GODS	89 900	(E)
BATMAN & ROBIN	109 900	(E)
BATMAN FOREVER	69 900	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49 900	(E)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	109 900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	59 900	(E)
COMIX ZONE	79 900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	79 900	(E)
DAFFY DUCK	69 900	(E)
DESERT STRIKE	59 900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	49 900	(E)
DISNEY COLLECTION	79 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	89 900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	59 900	(E)
DYNAMITE HEADDY	49 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	99 900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	59 900	(E)
FEVER PITCH	69 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	79 900	(E)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	89 900	(E)
GENERALE CHAOS	59 900	(E)
GRAND SLAM TENNIS TOURNAMENT	49 900	(E)
HARD DRIVIN	69 900	(E)
HYPERDUNK	69 900	(E)
I PUFFI	89 900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109 900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79 900	(E)
JOHN MADDEN 97	109 900	(E)
JUDGE DREDD	69 900	(E)
JUNGLE BOOK	89 900	(E)
JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2 -	89 900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	89 900	(E)
LOTUS TURBO CHALLENGE	59 900	(E)
MICKEY MANIA: TOPOLINO 3	69 900	(E)
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	89 900	(E)
MRS PACMAN	69 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79 900	(E)
NBA LIVE 97	109 900	(E)
NHL HOCKEY 97	109 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	109 900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	89 900	(E)
PAC PANIC	59 900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	99 900	(E)
PINOCCHIO	119 900	(E)
PITFALL	69 900	(E)
POCAHONTAS	119 900	(E)
PREMIER MANAGER 97	119 900	(E)
PRIMAL RAGE	69 900	(E)
RED ZONE	69 900	(E)
REVOLUTION X	69 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69 900	(E)
RISTAR	59 900	(E)
ROAD RASH	59 900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49 900	(E)
ROLO TO THE RESCUE	59 900	(E)
SHAQ-FU	59 900	(E)
SKELETON KREW	59 900	(E)
SONIC 3	109 900	(E)
SONIC 3D	109 900	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	69 900	(E)
SONIC COMPILATION	79 900	(E)
SPARKSTER	69 900	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69 900	(E)
SPIROU	99 900	(E)
SPORTS COMPILATION	99 900	(E)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	89 900	(E)
STREET RACER	99 900	(E)
SUPER SKIDMARKS	69 900	(E)
SYNDICATE	79 900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	69 900	(E)
THE LAWNMOVER MAN	59 900	(E)
THE LION KING	79 900	(E)
THE OOZE	79 900	(E)
THEME PARK	109 900	(E)
TIME KILLER	99 900	(E)
TIN TIN (IN TIBET)	119 900	(E)
TINY TOONS	79 900	(E)
TOTAL FOOTBALL	89 900	(E)
TOY STORY	119 900	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST -	89 900	(E)
TURTLES - TOURNAMENT FIGHTERS -	79 900	(E)
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	109 900	(E)
VECTOR MAN	99 900	(E)
VIRTUA FIGHTER 2	109 900	(E)
VR TROOPERS	99 900	(E)
WARLOCK	69 900	(E)
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2	49 900	(E)
WORMS	89 900	(E)
WWF RAW	119 900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	119 900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49 900	(E)
YOGI BEAR (GOLD RUSH)	89 900	(E)
ZOOL	69 900	(E)
ZOOP	59 900	(E)

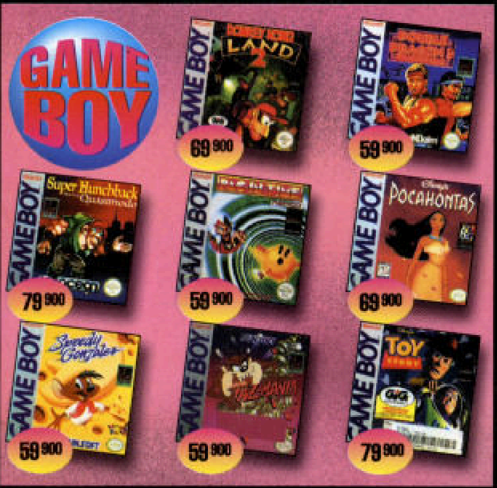






SUPERNINTENDO

90 MINUTE	129 900	(E)
ACTRISER	69 900	(E)
AIR CAVALRY	145 000	(E)
ANIMANIACS	69 900	(E)
ASTERIX & OBELIX	129 900	(E)
BATMAN FOREVER	89 900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129 900	(E)
BREATH OF FIRE 2	139 900	(E)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79 900	(E)
CANNON FODDER	79 900	(E)
CLAYMATES	59 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	99 900	(E)
DESERT FIGHTER	99 900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	89 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	139 900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY 2	139 900	(E)
DOOM	119 900	(E)
DRACULA	89 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	109 900	(E)
F ZERO	79 900	(E)
FEVER PITCH	69 900	(E)
FIFA SOCCER 96	109 900	(E)
FINAL FIGHT 3	139 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	89 900	(E)
FULL THROTTLE -ALL AMERICAN RACING-	129 900	(E)
HAGANE	89 900	(E)
HUNGRY DINOSAUR	89 900	(E)
ILLUSION OF GAIA	69 900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	129 900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	89 900	(E)
ITCHY & SCRATCHY GAME	69 900	(E)
IZZY'S QUEST	99 900	(E)
JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2 -	99 900	(E)
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	79 900	(E)
KILLER INSTINCT	79 900	(E)
KIRBY'S DREAM COURSE	89 900	(E)
KIRBY'S GOST TRAP	59 900	(E)
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	99 900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109 900	(E)
MEGA MAN X 2	139 900	(E)
MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST	89 900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	119 900	(E)
MOHAWK & HEADPHONE JACK	119 900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	149 900	(E)
NBA GIVE N'GO	159 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	89 900	(E)
NHL HOCKEY 96	119 900	(E)
NINJA WARRIOR	119 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	129 900	(E)
ON THE BALL	59 900	(E)
PARODIUS	69 900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	99 900	(E)
PILOT WING	69 900	(E)
PINK GOES TO HOOLLYWOOD	69 900	(E)
PINOCCHIO	139 900	(E)
POCKY & ROCKY 2	119 900	(E)
POWER PIGGS	129 900	(E)
POWER RANGERS	119 900	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	149 900	(E)
PREISTORIK MAN	89 900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69 900	(E)
PUZZLE BOBBLE	119 900	(E)
RED ALARM	89 900	(E)
REVOLUTION X	79 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69 900	(E)
SECRET OF EVERMORE	159 900	(E)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	109 900	(E)
SHAQ-FU	79 900	(E)
SPAWN	89 900	(E)
SPIROU	119 900	(E)
STARGATE	89 900	(E)
STREET RACER	99 900	(E)
SUPER BATTLETANK 2	89 900	(E)
SUPER BC KID	59 900	(E)
SUPER BOMBERMAN	69 900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	139 900	(E)
SUPER DROPZONE	59 900	(E)
SUPER GHOULS & GHOST	89 900	(E)
SUPER MARIO ALL STAR	109 900	(E)
SUPER MARIO KART	99 900	(E)
SUPER MARIO WORLD	69 900	(E)
SUPER METROID	59 900	(E)
SUPER PUNCH OUT	59 900	(E)
SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK	79 900	(E)
SUPER TENNIS	69 900	(E)
THE MASK : THE ORIGIN	139 900	(E)
THEME PARK	129 900	(E)
TIN TIN (IN TIBET)	129 900	(E)
TINY TOONS	89 900	(E)
TOY STORY	139 900	(E)
TRUE LIES	119 900	(E)
UNIRALLY	69 900	(E)
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	79 900	(E)
WING COMMANDER	59 900	(E)
WORMS	109 900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	109 900	(E)
YOSHI'S ISLAND	139 900	(E)
YOUNG MERLIN	69 900	(E)
ZOOL	69 900	(E)















QUEEN computer

MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN
L.go Turati, 49 - TORINO
telefono 011-3180700 fax 011-3199158
aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30







PLAYSTATION

3D LEMMINGS	99.900	(E)
A-TRAIN	99.900	(E)
ACTUA GOLF	99.900	(E)
ACTUA SOCCER	99.900	(E)
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	99.900	(E)
AGILE WARRIOR	99.900	(E)
AIR COMBAT	99.900	(E)
ALIEN TRILOGY	109.900	(E)
ANDRETTI RACING	99.900	(E)
ASSAULT RIGS	99.900	(E)
AYRTON SENNA GO KART	89.900	(E)
BIOHAZARD - RESIDENT EVIL -	99.900	(E)
BLAM MACHINE HEAD	99.900	(E)
BUBBLE BOBBLE	89.900	(E)
BURNING ROAD	89.900	(E)
BUST A MOVE 2	89.900	(E)
CASPER	99.900	(E)
CHEESY THE MOUSE	99.900	(E)
CHESSMASTER 3D	119.900	(E)
CRASH BANDICOOT	99.900	(E)
CYBERIA	99.900	(E)
D	99.900	(E)
DARK STALKER - VAMPIRE HUNTER -	99.900	(E)
DAVIS CUP TENNIS	99.900	(E)
DESTRUCTION DERBY	89.900	(E)
DIE HARD TRILOGY	99.900	(E)
DISCWORLD	99.900	(E)
DISTRUPTOR	109.900	(E)
DRAGON BALL Z	119.900	(E)
EARTH WORM JIM 2	99.900	(E)
FADE TO BLACK	99.900	(E)
FIFA SOCCER 97	99.900	(E)
FINAL DOOM	89.900	(E)
FLOATING RUNNER	99.900	(E)
FORMULA 1	99.900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	99.900	(E)
GEX	99.900	(E)
GRID RUNNER	99.900	(E)
GUNSHIP 2000	99.900	(E)
HYPER MATCH TOUR TENNIS	99.900	(E)
IMPACT RACING	79.900	(E)
IN THE HUNT	99.900	(E)
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	99.900	(E)
IRON & BLOOD	99.900	(E)
IRON MAN X/O	99.900	(E)
JOHN MADDEN 97	99.900	(E)
LOADED	89.900	(E)
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	99.900	(E)
MYST	99.900	(E)
NBA JAM EXTREME	99.900	(E)
NHL HOCKEY 97	99.900	(E)
OLYMPIC GAMES	89.900	(E)
OLYMPIC SOCCER	89.900	(E)
PANZER GENERAL	99.900	(E)
PENNY RACER	99.900	(E)
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	99.900	(E)
PGA TOUR GOLF 97	99.900	(E)
PO'ED	109.900	(E)
PRIMAL RAGE	99.900	(E)
PRIME GOAL SOCCER	99.900	(E)
PRO PINBALL - THE WEB	99.900	(E)
PROJECT OVERKILL	99.900	(E)
RAYMAN	89.900	(E)
RETURN FIRE	99.900	(E)
RIDGE RACER REVOLUTION	99.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	79.900	(E)
ROAD RASH	99.900	(E)
ROBO PIT	99.900	(E)
SHOCK WAVE ASSAULT	89.900	(E)
SIM CITY 2000	109.900	(E)
SKELETON WARRIOR	99.900	(E)
SLAM'N & JAM	89.900	(E)
SOVIET STRIKE	99.900	(E)
SPACE HULK	109.900	(E)
STAR GLADIATORS	99.900	(E)
STARFIGHTER 3000	99.900	(E)
STREET RACER	99.900	(E)
SUPER SONIC RACER	109.900	(E)
TEKKEN 2	99.900	(E)
THEME PARK	99.900	(E)
TIME COMMANDO	99.900	(E)
TITAN WARS	99.900	(E)
TOMB RAIDER	99.900	(E)
TOP GUN	99.900	(E)
TOSHINDEN 2	99.900	(E)
TOTAL ECLIPSE	89.900	(E)
TOTAL NBA 96	99.900	(E)
TUNNEL B1	99.900	(E)
TWISTED METAL	99.900	(E)
VIEW POINT	89.900	(E)
WILLIAM ARCADE	89.900	(E)
WING COMMANDER 3	99.900	(E)
WIPE OUT 2097	99.900	(E)
WORMS	89.900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	89.900	(E)
X-COM	99.900	(E)
X2	119.900	(E)
ZERO DIVIDE	99.900	(E)

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

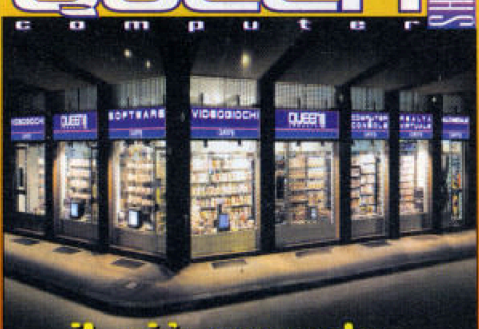
di LARGO TURATI, 49 - TORINO
telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

CDROM, Pc, AMIGA, CD32
MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

QUEEN computer SHOP



il più grande negozio italiano SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

ORDINARE è FACILE

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)
FAX 011-31.99.158
POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
INTERNET e-mail: QUEEN@QUEEN COMPUTER.IT
url: HTTP://WWW.QUEEN COMPUTER.IT
QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT



Sommario

MEGA CONSOLE

N. 33 Gennaio 1997

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Redazionale: *Massimiliano Anticoli*
Redazione: Paolo Cardillo
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografico di A. Valenzano
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci, Niall "Nilo" Bellabarba, Massimiliano "Giano" Gianelli, Massimo "N64" Ferrari

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Direzione, Amministrazione, Redazione e Pubblicità
Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665261 fax 02/66526222
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: Fo.Li.Graph - Monza (MI)
Distribuzione So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 - legge 549/95 - Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%

Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950

Abbonamenti: CCP PT per versamenti n. 00269274 intestato a SODIP Angelo Patuzzi S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Per spedizione cedole di abbonamento SODIP - Casella Postale 7 - 20092 Bresso (MI) - Tel. 02/66030285 - servizio abbonamenti – Fax 02/66030267 - 24h.
Prezzo del numero L. 6.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT n. 23444201 intestato a Jackson Libri S.r.l., Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul ccp n. 23444201. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art.. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n. 633/72 e successive modificazioni.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

RUBRICHE



nario

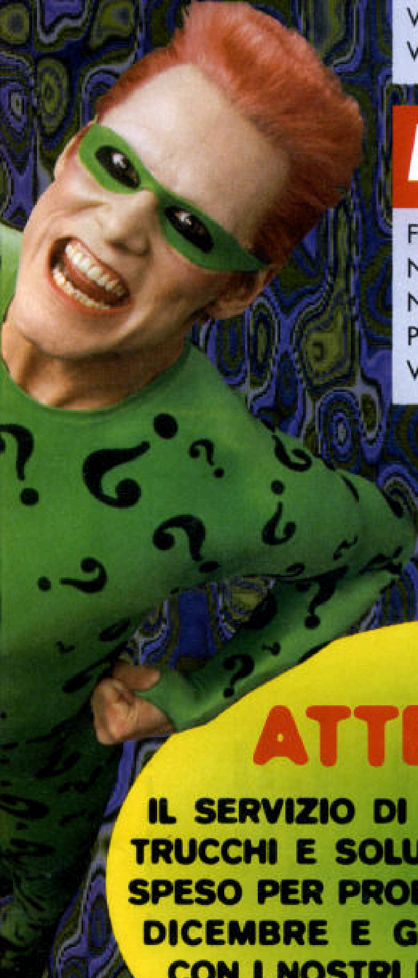




SATURN

SUPER NES

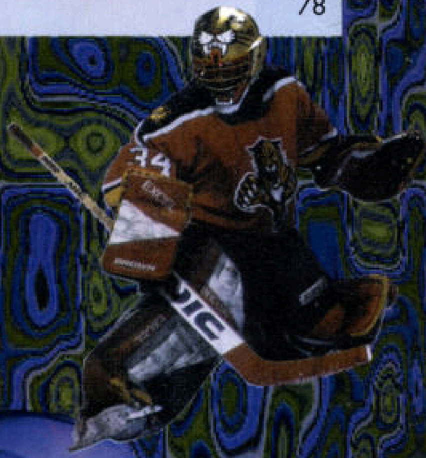
NINTENDO 64



MEGADRIVE

GAMEBOY





ATTENZIONE!

IL SERVIZIO DI HOT-LINE TELEFONICA PER TRUCCHI E SOLUZIONI DEL VENERDI' E' SOSPESO PER PROBLEMI TECNICI PER I MESI DI DICEMBRE E GENNAIO. CI SCUSIAMO CON I NOSTRI LETTORI PER L'INCONVENIENTE, CONFIDANDO DI RIPRENDERE LA HOT-LINE AL PIU' PRESTO.



< GLi SpeCIAliStI! >

MET

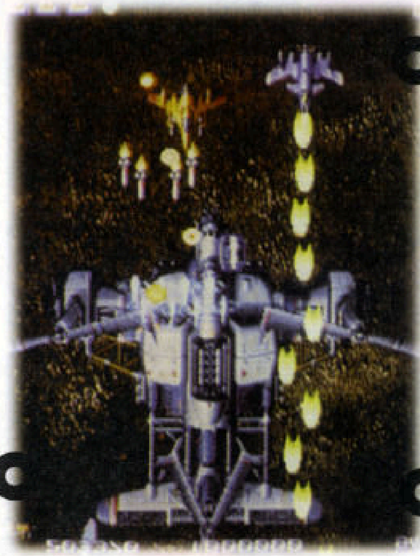
SOFTWARE SATURN USA

AREA 51	119.000
BATMAN FOREVER	119.000
BLACK DAWN	119.000
BUG 2	119.000
CONTRA	119.000
DRAGON FORCE	119.000
DRAGON FORCE	119.000
NBA JAM EXTREME	119.000
POLICENAUTS	119.000
SCUD	119.000
SONIC 3D	119.000
SPOT GOES TO H.	119.000
S. MOTOCROSS CHAMP.	119.000
THE CROW	119.000



SOFTWARE ULTRA 64

BODY HARVEST	CRUIS'N USA
KIRBY'S AIR RIDE	BLAST CORPS
MARIO KART R	PILOTWINGS
ST. ANDREWS GOLF	PERFECT STRIKER
STAR WARS	WAVE RACE 64



NOVITA' GIAPPONESI

DAYTONA REMIX	129.000
ENEMY ZERO	129.000
FIGHTER MEGAMIX	129.000
GUNDAM 2	129.000
HYPER DUEL	129.000
KING OF FIGHTERS 96	TEL.
MEGAMAN 8	129.000
NISSAN OVERDRIVING	129.000
PUZZLE FIGHTERS 2X	129.000
SAILOR MOON S	129.000
SEGOKU BLADE	129.000
SPACE INVADERS	129.000
THUNDER FORCE 2	99.000
ULTRAMAN	129.000

SOFTWARE SATURN EURO

AMOK	99.000
BREACKPOINT TENNIS	99.000
COMMAND & CONQUER	99.000
CRUSADER	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD TRIOLGY	99.000
DOOM	99.000
EXUMED	99.000
FIFA SOCCER '97	99.000
HEXEN	99.000
LOADED	99.000
NHL HOCKEY '97	99.000
SCORCHER	99.000
STREET RACER	99.000
TOMB RAIDER	99.000



OFFERTE SPECIALI !!!

BATTLE MONSTER	49.000
CHAOS CONTROL	49.000
DEADALUS	49.000
GRAND CHASER	49.000
GREATEST 9 BASEBALL	49.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.000

ACCESSORI SATURN

ADATTATORE USA-JAP-EURO	59.000
DATEL PRO ACTION REPLAY	99.000
DOUBLE STICK	TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS	79.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI NAKI	59.000
JOYPAD SEGA	59.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK NAKI	89.000
KIT INTERNET	TEL.
MODULATORE ANTENNA	49.000
MOUSE	89.000
VIRTUA STICK	119.000





ACQUISTA PRESSO DI NOI
LA TUA RIVISTA PREFERITA

3DO MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

ACCESSORI ULTRA 64

CAVO SCART RGB	29.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
MEMORY CARD	39.000
MODULATORE RF	TEL.

PAGAMENTI CON
CARTA DI CREDITO
VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

ULTRA 64
SATURN

NOLEGGIO
VIDEOGAMES



SATURN JAP + 2 GIOCHI	499.000
SATURN USA + 2 GIOCHI	399.000
ULTRA 64 UNIVERSALE	TEL.

MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)

Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY



**"Oh! Povero spaventapasseri solitario
In mezzo alle risaie della montagna!
Forse non ti rendi conto della tua veglia,
Eppure non sei là invano!"**

(Anesaki, 208)

Il Confucianesimo classico può essere considerato come la prima vera tradizione filosofica della Cina, una tradizione che si basava su 5 diverse relazioni che regolavano i rapporti sociali. La prima era il "Ren", ed incarnava la forza che serviva a regolare la vita degli individui conformandola alla natura. La sua traduzione può identificarsi con il termine "Umanità", "Solidarietà", "Socievolezza" anche se, in realtà, le contiene tutte (è la virtù massima alla quale può aspirare l'uomo). Riconoscersi nel prossimo quindi ed, in primis, nella famiglia. Da ciò si può dedurre che l'allora imperativo morale era rivolto, soprattutto, all'ambito familiare che però non si limitava ai singoli gruppi di individui ma si espandeva fino ad abbracciare l'intero mondo/impero. Sovrano - Suddito, Marito - Moglie, Padre - Figlio, Vecchio - Giovane, Amico - Amico: erano in questi i rapporti nei quali si dovevano realizzare i dettami del Ren, dettami che però, nel loro divenire, erano soggetti ad un preciso elemento regolatore: il "Li". Il Li non è immediatamente traducibile. Significa sì "Rito" ma, per poterne capire la reale valenza, bisogna riuscire a staccarsi dalla mera traduzione. Il Li può essere infatti considerato come la morale tradizionale, la sua funzione è quella di indicare il contenuto dell'etica e di quella parte dell'etica che è indirizzata e rivolta alla gestione dei buoni rapporti sociali. Accanto al Li abbiamo poi lo "Xiao", ovvero quella virtù, quel principio morale che regola i rapporti all'interno della famiglia. Si tratta quindi di una sorta di specificazione, di sottogruppo del Li con il quale agisce ed opera in sinergia. Ovviamente esisteva anche una parte di doveri legati alle figure pubbliche che, così come avveniva con lo Xiao, avevano un proprio elemento regolatore. Si trattava dello Zhong che incarnava il principio di lealtà e la sua azione era richiesta sia dal basso ma anche, e soprattutto, dall'alto della scala sociale. L'ultimo elemento regolatore infine è composto dal "De" ovvero da quella potenzialità che è propria di ciascun individuo o elemento. Si tratta di quel qualcosa che entra all'interno di un oggetto e che lo guasta o lo migliora a seconda del rapporto che si è instaurato. Si tratta quindi di una vera e propria "espressione di potenza", una possibilità sia di bene che di male al quale fa da corollario una concezione di politico che non si allontana dall'etica ma che ne è fedele espressione. Detto ciò bisogna comunque sottolineare come la tradizione confuciana sia molto più interessata al contenuto della morale e non alle leggi che vengono viste addirittura con sospetto, come se potessero opprimere, vanificare l'espressione autentica dell'essere morale. Nascerà così una durissima polemica che vedrà opposti da una parte la morale confuciana e, dall'altra, una legislazione di carattere penale che affermava sprezzante che non era possibile utilizzare una norma consuetudinaria come legge ma che ogni epoca era tenuta a misurasi con i propri problemi e necessità. Per i confuciani invece il buon passato (ovvero la mitica età dell'oro) costituiva la norma consuetudinaria che doveva essere utilizzata come filo conduttore da seguire nel presente. E voi invece, voi cosa ne pensate? Credete anche voi che il nostro futuro sia indissolubilmente legato al passato, che bisogni a tutti i costi recuperare antichi valori ormai sopiti ed annacquati? Siete dunque dei nostalgici? Oppure siete dei moderni "legisti"? Convinti che le nuove "regole" possano rappresentare sempre e comunque uno sviluppo, un passo avanti positivo senza il quale non ci sarebbe solo noia e anarchia? Sta a voi scegliere..

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Retrò a go-go!

CARRAMBA CHE SORPRESA!

A cura di Rick 64

Ehilà Fabio, sono di nuovo io, Rick C64, e che ci crediate o no continuo a usare imperterrito il mitico C64, senza dimenticare il supremo Mega Drive. Al contrario di voi io continuo a spolverarlo tutti i giorni con il Legno Vivo (anche se di legno non è) e a spupazzarmi partite su partite con Jimmy il vermicello 2, **NBA Jam TE** e Supaa Strip Fighter 2 (una nuova produzione Capcom; bisogna sparagliare Cammy e ChunLi a suon di mazzate!). Ultimamente vi ho spedito una caterva di lettere ma guarda caso non ne avete pubblicata mezza, sarà perché quasi tutte parlavano del lento declino dei 16 bit? Ho letto interessato le missive di Dany e Luca Morgese (grandi raga! E' bello sapere che qualcuno pensa ancora ai 16 bit) e sono dannatamente d'accordo con loro. Mi sembra di essere tornato ai bei tempi di Zzap!, quando le recensioni del C64 fluivano a irosa mente gli Spectrumisti se la pigliavano (quasi) sempre in quel posto e ciò a discapito del software che continuava ad uscire. Capisco benissimo le leggi di mercato e del progresso, la tiritera su quest'ultimo



l'ho letta troppe volte su troppe riviste. Il fatto è che non bisogna dare la colpa soli ai lettori (riguardo all'espansione del mercato ludico). Mica siamo noi a decidere, ma i capoccia della Sega! Ho goduto quando ho letto che Tom Kalinske se ne era andato; sarà perché la sua politica di fare promesse (leggi futuro radioso del 32 X) e poi fregarsene altamente non mi è andata proprio giù. Sul N29 Sandro Filippi scrisse "Fino ad ora mi sono accontentato di Mega Drive (a cui poi ho aggiunto un 32X, che errore!!). Ebbene no, l'errore non lo ha fatto il nostro compare ad acquistare una macchina dalle eccellenti prestazioni e che aveva delle grandiose aspettative come il 32X. L'errore lo ha fatto la Sega che ha utilizzato la sua piccola supposta a 32 bit solo come anticamera alla venuta del Saturn. Appena questo ha preso piede, la grande "S" (non la Sony) ha bloccato la produzione degli oltre 15 titoli in fase di progettazione mettendola così in quel posto a tutte le migliaia di possessori di 32X che non trovando più software si sono trovati costretti a passare ad altre macchine. Proprio una bella politica. Grande Sega. Nel frattempo tutti avevano speso i loro bei 300-400 cucuzzoni per accaparrarsi il Trentadue Ics. Bravissima Sega. Come se non bastasse le altre software house sono state costrette loro malgrado a passare ad altre piattaforme cancellando tutti i loro progetti per l'espansione targata Sega. Inoltre le possibilità del 32X non sono state sfruttate neanche al 30%, un solo anno per di vita per una console che doveva durarne almeno 4 e che avevano un sacco di persone è semplicemente scandaloso. E così, mentre il Super Nes e addirittura il GB se la spassano Nomad è fallito, il Sega Pico è una schifezza e MD e GG stanno lentamente cominciando a cadere nella fossa. Ultimo discorso poi smetto: coma hai (o avete) potuto notare nella posta e nel Q&A c'è qualcuno che reclama ancora 32X e MD a riprova che non sono stati ancora abbandonati del tutto dagli utenti. Confrontando Mega Console di Novembre con il numero di un anno fa la differenza tra qualità e quantità dei titoli per Mega Drive si vede e devo proprio ammettere che il numero 31 di EmSì mi ha veramente



estasiato. Quella che ho da porvi comunque è una richiesta che faccio a nome di tutti i lettori che ancora posseggono un MD: non perdete nemmeno un titolo per il 16 bit Sega. Recensiteli tutti belli o brutti che siano!

Molta della gente che ci scrive e che ha iniziato a videogiocare in questo periodo non sa neanche che cosa sia un Commodore 64 o che cavolo di forma abbia. Figuriamoci poi quella del T99! Questo però non vuol dire che le nuove leve video ludiche siano incapaci di apprezzare dei buoni titoli o non sappiano "divertirsi", anzi. L'unica differenza è che loro considerano godibili prodotti più evoluti che, a conti fatti, presentano le stesse caratteristiche a livello di struttura e di schema di gioco di altri game usciti anni fa. Per i guys targati anni '90, cresciuti a pane e beat 'em up, Saturn e PlayStation sono quello che per noi erano Mega Drive e Super Nes, Amiga e ST o C64 e Speccy. L'originalità non conta o, se conta, lo fa solo in modo relativo e, comunque, non va mai oltre il 10! Anche ai tempi del C64 eravamo sommersi da cloni di scadente fattura ma, stranamente, sembra che la gente si ricordi sempre e solo dei giochi veramente massicci molti dei quali non erano altro che "meri" update di titoli precedenti. Vedi caro Rick l'originalità non è per forza un fattore positivo, una garanzia di qualità. Non si tratta di un bollino blu che ti trasforma automaticamente una banana marcia in un frutto esotico altamente afrodisiaco. Manco per nihil! Detto ciò c'è una cosa della tua missiva che mi ha lasciato alquanto basito; come sarebbe a dire che non sono i video giocatori a decidere le sorti di un marcato? Certo che siete voi! Perché credi se no che le console nascano e muoiano, che le software house facciano soldi a palate o che finiscano sul lastrico? C'è una grossa attenzione da parte dei produttori ai "desideri" del pubblico (vedi Namco Museum ed affini) e puoi stare tranquillo che tutte le case si muovono, si son sempre mosse e si muoveranno sempre, per cercare di ottenere il maggior consenso di massa possibile. L'equazione è assai semplice: dai alla gente quello che vuole e loro ti daranno i loro soldi. Vedi caro Rick, questo è uno dei rari casi in cui i "reggenti", ovvero i signori del mercato, sono costretti a trattare con i loro sudditi (leggi: consumatori) anche perché, nonostante tutto il loro smisurato potere, le varie software e hardware house non possono far altro che proporre, poi è il pubblico che decide di fruire o meno di un determinato prodotto. Se tutti i video giocatori fossero stati veramente soddisfatti di Mega Drive e Super Nes o, prima ancora, di C64 e Speccy (o di Amiga ed St, il succo non cambia) le cose sarebbero andate ben diversamente. Molti invece hanno trovato che le nuove macchine uscite a più riprese, avevano un qualcosa in più, un quid, che li ha catturati convincendoli a fare il "grande" salto. Per questo motivo io ritengo che buona parte dei nostalgici non sia altro che gente che, al di la delle loro lagnanze, nasconde una grande insicurezza di fondo. Si tratta di individui che temono il giudizio degli altri o, meglio, quei dubbi che le riflessioni e i discorsi degli altri possono far insorgere nel loro animo sulla validità delle loro scelte. Se tu ti diverti con il tuo Mega Drive per me non c'è alcun problema, anzi sono felice per te. Ma se invece ai bisogno del supporto di altri, che ci sia altra gente che ti dica che ai ragione, allora le tue convinzioni non sono poi tanto salde. Noi di Mega continueremo, fino a quando il mercato e la richiesta di software ce lo consentiranno, ad appoggiare le console a 16 bit ma, anche quando queste non troveranno più spazio all'interno della nostra (o di qualsiasi altro) magazine, il loro spirito "continuerà a vivere" insieme ai quei video giocatori che, invece di farsi "pubblicità" e di rinchiudere i propri ideali all'interno di una stupida categoria, continueranno a giocare con qualsiasi cosa riesca a scuotere il loro animo. L'importante è solo questo; non bisogna sempre cercare conferme ad ogni angolo di strada ma essere convinti delle proprie scelte senza piangersi addosso. Il mercato dei 16 bit è finito, mi spiace, ma è così che doveva andare così come accadrà lo stesso per i 32, i 64, i 128 bit per tutti i secoli dei secoli. Personalmente non sento la mancanza dei vecchi giochi, sarei un bugiardo se ti dicessi il contrario. Anzi a dir la verità sono contento. Già, sono felice di vedere che esistono ancora dei programmatori che hanno voglia di sbattersi, che ci sono dei titoli che mi divertono come, se non più, di quelli del mio Vectrex, che l'idraulico italiota è più in forma che mai e che molti miei amici rimangono ancora a bocca aperta quando gli faccio vedere quello spettacolo che è Lords of Thunder sul mio amato PC-Engine. Certo, non pretendo che gli altri la pensino come me, capisco ed apprezzo le varie differenze di pensiero, ma di una cosa sono sicuro: nessuna software house al mondo, per quanto grande e potente possa essere, potrà mai convincermi a prendere una console o un gioco che non mi divertono. Le case al massimo propongono, poi sono i giocatori che devono avere il coraggio di decidere se "svendere" o meno i propri sogni.

P.S.
Il 32X non era una macchina che aveva delle grandi prestazioni e nemmeno delle fantastiche aspettative. Si è trattato di un esperimento fatto da Sega per vedere se era possibile rinnovare il marcato dei 16 bit senza sostituirlo. Il pubblico però ne ha decretato il fallimento dimostrando, ancora una volta, come la gente non si accontenti di piccoli passi avanti (vedi anche 3DO e Jaguar) ma voglia prodotti sempre più sofisticati in grado di rompere con il passato che, per quanto divertente, alla lunga stufa e anche parecchio! Inoltre di una cosa puoi stare tranquillo: se le software house fossero state sicure di fare i soldi con i giochi del 32X non li avrebbero certo cancellati, invece si sono accorti che il mercato conquistato dall'add on Sega era a dir poco ridicolo.

Attraverso lo specchio...

LO STANO CASO DEL DOTTOR DIVAGO

A cura di Ferdinando (Forza Sola) Morgana

Epesegetica redazione per me il solo fatto di pensare di fare un monologo è accattivante. Amo parlare divagando a dismisura abbracciando tutti i campi del "sapere". Si, avete letto bene: sapere è tra virgolette perché "Io so di non sapere ma, sapendo, so di non sapere". Avete visto come è semplice divagare; basta, per esempio, usare le parole di un altro. Una delle cose più belle è l'università: pensate a migliaia di persone nella stessa stanza che si

scambiano idee. Una delle cose più assurde è l'università: pensate a migliaia di persone, una babele di genti totalmente diverse, che si odia. Il bianco ed il nero, il cristiano e l'ebreo, l'americano e il russo, il ricco e il povero, il buono e il cattivo, il saggio e lo stolto, il rosse e il nero, la pizza e i fichi. Voi straniti vi starete chiedendo se abbia mai fatto una perizia psichiatrica. Sto solo divagando. O delirando? Ci sono cose che non sono terrene o materiali ma sono fedi; anzi, sono come leggende. Mi piacerebbe entrare nella leggenda. Ci sono cose che trascendono l'umana comprensione, abbiamo bisogno di una mentalità nuova, tutt'al più maggiormente estesa, oppure dobbiamo fossilizzarci nell'ignoranza e nell'ottenebramento della mente? Dobbiamo assolutamente confrontarci con le altre creature: non solo diverse comunità, popolazioni, etnie, civiltà razze animali o vegetali. Se l'FBI, la CIA e il KGB non riusciranno più coprire la venuta potremmo avere consigli o venire distrutti... Sempre meglio che morire per l'atomica in uno scenario da olocausto nucleare. Ma sì, volemose tutti bene e non buttiamo le carte per terra, viva me, viva te, al potere tarallucci e vino. Vino all'uva pestato con piedi bianchi, neri, rossi e gialli. Ma sì, abbattiamo tutti i muri, ma attenzione, potremo non avere più case (anche se a qualcuno stare al freddo nel gelo della notte nella steppa farebbe solo bene). Il fatto maggiormente emblematico dello squallore della società moderna è ciò che la società moderna compie per far vedere che tutto va bene, che tutti ci amiamo, che non esistono barriere razziali. La più famosa è di certo il coro dei bambini di 5-6 anni di tutto il mondo che cantano, ridono e giocano allegramente, uniti nell'amore che nutrono uno per l'altro, mentre dietro una scenografia di cartone i loro genitori si sparano una calibro 38 in una guerriglia urbana nei sobborghi della città della fenice. Non c'è che dire, checché se ne dica è l'inizio dello squallore epocale. Buon pro (sit) vi faccia.

E' la concezione di uguaglianza, l'idea sbagliata che se ne ha, che crea problemi al mondo moderno. La gente non è uguale, nessuno è simile. Io non sono uguale a te e nemmeno ai tizi che passano per la strada e, detto fra noi, non voglio neanche esserlo. Io amo la mia unicità, sono consapevole di quello che sono e di quanto ho fatto e sto facendo. Il mondo è composto da unità, individui estremamente eterogenei ed è proprio la loro diversità che li rende originali. Bisogna rispettare le differenze, valorizzarle, permettendo ad ogni singolo di dare spazio al proprio io. Mera retorica? Può darsi, l'importante però è di poterne parlare. Di potersi confrontare. E' questo il succo del discorso, della dialettica e delle didattica. Sai Ferdinando, hai ragione quando dici che bisogna aprirsi (anche se comunque stai ben attento: aprirsi non vuol dire "calare le brache"!) però quello che mi stupisce è la forma che hai scelto per esternare quanto ai dentro. I monologhi infatti sono indubbiamente affascinanti, permettono di indagare a fondo, di scoprirsi dentro però non aprono verso l'esterno. Non c'è possibilità di risposta. Tu parli, parli, parli ma solo con te stesso. Così facendo il rischio che si corre è quello di estraniarsi dal mondo, di crearsene uno nuovo, con delle nuove categorie con delle tue strutture mentali per poi tagliar fuori tutti gli altri. Con i monologhi chiunque venga non sarà mai ben accetto. Non ci accorgeremo mai di chi sta bussando alla porta, perché saremo sempre troppo impegnati ad ascoltare noi stessi!

Il sogno del mondo

LE STAGIONI DEL GUSTO

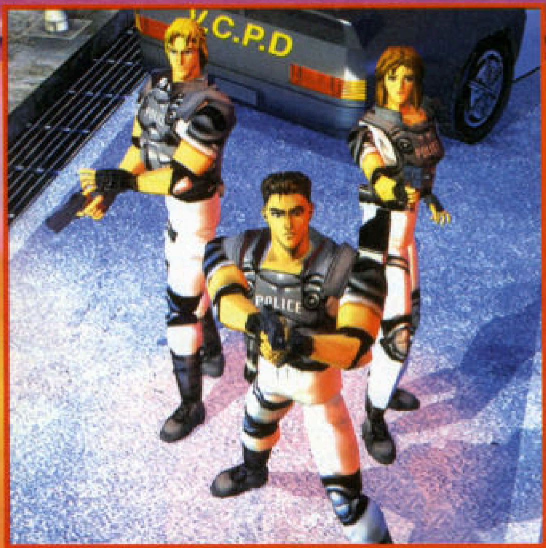
A cura di BadCat e Lady Vixen

E' semplicemente incredibile quanti cambiamenti sono avvenuti in un così breve lasso di tempo! Se dall'altra parte della barricata il filosofo ha abdicato (e non è la prima volta) in favore dello Shogun, su questa parte il gattaccio è entrato in società con la volpe rossa e quindi, d'ora in poi, saremo noi due insieme (Brrr... Nd BadCat) a scrivervi. Per fortuna ci sono cose che non cambiano come la giocabilità di Bubble Bobble. Non so cosa succederà qui ma su una rivista che ha le stesse iniziali di questa ma invertite questo ritorno ha scatenato un vero e proprio pandemonio. Chi lo accoglieva, chi lo respingeva, chi se ne sbatteva. Noi ci inseriamo fra i primi, non soltanto perché ci siamo cresciuti insieme ma perché pensiamo seriamente che questo titolo nato nell'era in cui gli sprite crepavano al minimo contatto con il nemico (e a volte anche senza Nd Shogun) meriti di essere conosciuto dalle nuove leve nutrite a pane e picchiaduro. Ci sono anche i platform, eccome se ci sono! Ma platform a schermi a scomparsa ormai non ce ne sono quasi più almeno sulle console casalinghe (in sala giochi invece... fiuuu! Nd BadCat). Non c'è



stata più nessuna conversione di questo genere. Sì, Lady Vixen mi sta picchiettando con la scatola di **Rainbow Island** per Mega Drive ma già quello si differisce dal suo predecessore senza nulla togliergli ovviamente! Penso che l'idea di associarlo, in due versioni, anche se differenti solo dal punto di vista estetico al predecessore sia una cosa semplicemente superlativa. Per ora ne io ne lei abbiamo nessuna delle console della nuova generazione ma, qualunque sia quella che prenderemo, **Bubble Bobble 2** e **Bubble Bobble Pack** rientreranno d'obbligo fra i nostri acquisti (almeno fra i miei, avevo già giocato la versione di **Robocod** ma lo ho riacquistato volentieri quando sono passato al Super Nes Nd BadCat). Un'ultima nota sul diario comunque non ve la leva nessuno: se alla recensione di **Bubble Bobble pack** "loro" avevano messo solo fotografie di **Bubble Bobble**, voi viceversa avete messo solo foto di **Rainbow Island** En.. Perché? Pensavate forse che foto di giochi di dieci anni fa avrebbero sfigurato sulle pagine della vostra rivista? Anche se **Bubble Bobble** e **Rainbow Island** sono noti alla maggioranza dei lettori qualche loro immagine non sarebbe stata nociva alla vista, era anzi d'obbligo fare qualche foto alla versione normale in modo da poter fare il confronto (ma ci mettete un po' di criterio nelle vostre foto? Sono arcisicuro che le immagini di Sakura in azione, nella recensione di **SFA2** sul numero 30 di Mega non sono state prese a caso. Nd BadCat) (Concordo! Nd Lady Vixen). Niente Furufurufuru questa volta!

Personalmente non sono contrario al ritorno di nessuno. Anzi, ben vengano i remake o le nuove versioni di vecchi giochi purché risultino sempre attuali e non delle semplici trovate commerciali operate per soddisfare le esigenze dei soliti gruppi di "nostalgici" che amano qualsiasi cosa abbia meno di 16 colori su schermo ed una risoluzione di 200 per 160 pixel. Anzi, a pensarci bene, ben vengano anche questi titoli. Massì, chi se ne frega! Se c'è qualcuno che li vuole è giusto che le software house li facciano. In fondo, dopo i miliardi spesi dietro ai sempre più fallimentari film interattivi, glielo vorremo pure dare un "contentino" o no? Anche io ho accolto con una certo piacere l'uscita del pack di Bubble Bobble sulle console della nuova era però, onestamente, devo anche dire che la cosa non mi ha esaltato più di tanto. Il motivo? E' presto detto. Indubbiamente ciò che fa di Bub&Bob un titolo fenomenale è la sua meccanica di gioco. La sua grande semplicità, la sua struttura imme-



diata e coinvolgete. Insomma quei dannatissimi schemi nei quali, chiunque, nel giro di 2 secondi di gioco, sa già cosa bisogna fare. Già, proprio così, peccato però che, almeno personalmente, al momento non abbia la benché minima voglia di mettermi a giocare con un titolo così immediato, così umano, così vero. Al momento sono infatti sono alla ricerca di qualcosa di più complesso, profondo, che mi porti per mano attraverso mondi dove nessun uomo è mai giunto prima. Ho voglia di libertà e non di bolle colorate. Che sia ancora una volta colpa di quel maledetto idraulico?

Tutto da vedere...

RAGAZZI PERDENTI

A cura di Antonio Lupoli

Caro Fabio, sono un ragazzo di 26 anni lavoratore a tempo pieno. Inutile dire che amo i videogames e so quasi tutto a riguardo perché li seguo da quando sono nati. Seguo la vostra/nostra rivista ed anche altre del settore da molto tempo. Fino ad ora non ho mai scritto perché non ne sentivo il bisogno, mi limitavo a leggere, facendomi una cultura e confrontando le idee dei lettori con le miei. La ragione della mia missiva è la continua diatriba di ragazzi che vede occupare le pagine di MegaMail. Non ne posso più dei vari Vernini, dei loro accusatori e dei loro difensori. Credo che le varie sigle usate per firmarsi e sempre quelle siano forme del classico mitomane! Trovo le loro lettere inutili, non aggiungono niente a quello che si è già detto. Sono soltanto pretesti per comparire sulle pagine delle riviste influenzati d'altro canto anche da voi. Premetto che possiedo una PlayStation, un Saturn ed un Nintendo 64 e non mi è parso di maledire le diverse prestazioni tra una piattaforma e l'altra. Tutte hanno i loro pregi e i loro difetti e questo vale per Sega Sony e Nintendo. Perciò anche se in passato ci sono sempre state delle colluttazioni tra possessori di diversi sistemi adesso mi sembra tempo di smetterla. Utilizzando così lo spazio della nostra rivista preferita per tutt'altro come, ad esempio, cosa ci riserva il roseo futuro in rete. Date spazio ad altri!

Caro Antonio, purtroppo non è così facile riuscire ad essere interessanti o, comunque, trovare sempre qualcosa di nuovo e diverso da dire. Inoltre non è la diversità o l'originalità che conta ma la coerenza e l'"unicità" delle proprie idee. Tu dici di essere contrario alle

polemiche, a questo tipo di diatribe. Bene, comprendo, però è stata proprio questa discussione a spingerti a mandarci una lettera ad esporre le tue idee a riguardo. Non ti pare che possa già essere considerato un risultato? Personalmente ritengo di si. Detto ciò sono rimasto abbastanza deluso dalla tua conclusione infatti avresti potuto proporre qualche argomento più "sostanzioso" visto l'odio ed il disgusto che ai per i vari mitomani che hanno "impestato" le pagine di Mega Mail in questo periodo. La rete è una cosa che fa tanto "figo", fa nome (un po' come internet) però tutti sembrano dimenticare che noi qui siamo in Italia (leggi terzo mondo dell'elettronica) e che il nostro futuro in rete probabilmente coinciderà con quello dei pescatori di Porto Ercole. Disfattista? Forse, ma anche dannatamente realista. Inoltre lascia che ti dica un'altra cosa. Per quel che mi riguarda amo pensare che chiunque ci scrive lo faccia perché prova piacere nel divulgare le proprie idee. Non credo che ci possa essere qualcuno in grado di scrivere mirando solo ed esclusivamente alla pubblicazione. Le parole, scritte o dette, sono sempre un veicolo ed il loro senso e valore varia in maniera sostanziale non solo a seconda dei pensieri che vengono espressi ma anche in base al fruitore. Non esistono lettere che mirano più di altre ad apparire sulla riviste. Possono esserci contenuti più o meno interessanti (il che varia anche a seconda dell'individuo giudicante), argomenti più o meno aulici tuttavia quello che conta è il seguito, la massa di gente che una discussione riesce a mobilitare e, per quanto so che la cosa ti fare inorridire, le lettere di polemica fra i vari sistemi che planano quotidianamente in reda' sono davvero tante, il che mi pensare che, forse, si tratta di un argomento che interessa a parecchia gente. Inoltre lascia che ti dica una cosa: noi non influenziamo proprio nessuno. Se una persona inchiostra e riesce a far decollare un dibattito che, per un motivo o per l'altro, raccoglie intorno a se una parte di pubblico allora mi pare giusto dargli dello spazio. Poi ci può anche essere gente che si lamenta, che non ama un determinato tipo di dialogo, lo capisco, ma se queste persone non fanno altro che mugugnare e a "piangersi addosso" senza proporre nulla che sia in grado di catturare l'interesse degli altri lettori beh, io non so proprio cosa farci! Mica pretenderai che mi metta ad inventare missive o ad operare stupide censure dettate dall'idea che la posta debba limitarsi ad un grande corpo di pensieri che si staccano da quelli della massa, vero? Se vuoi parlare del nostro futuro in rete (o di altro) non hai che da prendere carta, penna (io preferirei l'e-mail, comunque...) e di scrivermi come hai già fatto. Sarò ben felice di risponderti cercando di coinvolgere nel nostro dialogo il maggior numero di persone possibili!



Rispolverando il passato...

ANCHE I VECCHI CRESCONO

A cura di Pi-Chan

Caro Shogun, ho scritto questa missiva per contestare alcune affermazioni dell'ormai onnipresente Bad Cat, apparse sul numero 30 di Mega Console. Caro BadCat, tu dici che la grafica poligonale non è alla portata dei 16 bit e che nel passato i tentativi di portare la grafica tridimensionale nei suddetti sistemi sono stati semplicemente patetici. Sono d'accordo quando dici che i 16 bit non erano adatti ma non sui tentativi che tu chiami patetici visto che successivamente, per far valer la tua idea citi i titoli che questa tecnologia la sfruttano peggio: **StarFox**, **Stunt Race** e **Virtua Racing**. **StarFox** infatti è bello come gioco ma come grafica è antiquata, in fondo era solo un titolo di prova per testare le potenzialità del chip SFX e del neonato SNES. **Stunt Race** è invece mediocre come gioco e lento per quel che riguarda la grafica. Per **Virtua Racing** ci vorrebbe un discorso a parte doto che il Mega Drive non è all'altezza di una grafica poligonale (carenze di hardware) Ma se guardiamo il Super Nes possiamo vedere molti giochi 3D alcuni dei quali molto belli. La causa di tutto ciò è il chip SFX che, oltre al vecchio **StarFox** ci fece vedere l'anticamera di **Doom**: **Wolfenstein 3D** con tanto di texture mapping! Successivamente uscì il SFX 2 allora poderoso e ormai superato che consentì ai programmatori di realizzare stupendi giochi in grafica poligonale (ed è qui che BadCat che il tuo discorso non regge). Il SFX2 riuscì a portare sul Super Nes una grafica poligonale veloce e abbastanza dettagliata con abbondanti texture. Non ci credi? Prova allora a rispolverare le recensioni del bellissimo **Vortex**, dello stupendo **Doom** e del veloce **Dirty Trax**. I risultati sono stupendi quando il chip SFX2 si unisce alla grafica bitmap; hai presente gli effetti speciali e i poligoni sparsi in giro per il mondo di **Yoshi's Island**? (il muro dello sfondo della prima fortezza del primo mondo era stupendo! C'era da spaventarsi, nessuno se lo aspettava. Stessa tecnica è stata usata in **Super Mario RPG** per creare effetti quali trasparenze, poligoni nelle magie ed altro bellissimi effetti. Spero di averti quindi ricordato che anche una macchina inferiore come il Super Nes richiederebbe un po' più di rispetto, oltretutto non è ancora morta e vende abbastanza. Abbiate rispetto per i vecchi io personalmente non vedo l'ora di mettere le mani sopra le conversioni di **Street Fighter Alpha 2** e, soprattutto **Donkey Kong Country 3**.

Riceviamo e, volentieri, pubblichiamo.

FOLLOW ME, IF YOU CAN...

OK, raga, regolate la parabola sul satellite M.C.- I, accendete il decodificatore, inserite la card e spedite i vostri segnali alla reda... tanto dopo un intero pomeriggio in cui avremo scambiato i vostri messaggi per quelli di una civiltà aliena concluderemo che forse è meglio che spediate le vostre elucubrazioni al seguente indirizzo (o se potete via E-mail):

posta ordinaria	**Mega Mail - Mega Console Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI)**
telefono	**02-66526287 mercoledì dalle 15 alle 17 per informazioni varie**
fax	**02-66526222 (specificare Mega Mail)**
e-mail	**f.ravetto@agora.stm.it**

WALL $TREET

VENDO Game Gear + cavo alimentatore e **Columns** in blocco a Lit. 110.000 + giochi vendibili anche separatamente.
- DAVIDE; Tel. 011/307071 (ore pomeridiane)

VENDO per Sega Saturn i giochi **Daytona USA** e **Tohshinden U.R.A.** (versione giapponese), entrambi a Lit. 100.000.
- LUIGI; Tel. 080/6970309 (dalle 9.00 alle 18.00, escluso il sabato e la domenica)

VENDO/SCAMBIO CD per Saturn: **Virtua Fighter Remix, MK2, Mistaria, Gale Race, Street Fighter Alpha, Golden Axe: The Duel, Gun Griffon, Thunderhawk 2, Wipe-Out** e altri. Mi interesserebbero: **Shining Wisdom, Thor, Daytona Remix, Exumed, Nights** e altri. Inoltre cerco una PS-X e giochi per Ultra 64.
- FRANCESCA; Tel. 0187/420843

VENDO Yoshi's Island per Super Nintendo (USA) e **Donkey Kong Country 2** (USA) a Lit. 70.000 cadauno.
- ROBERTO, Via Balbico 5, 10137 Torino (dopo ore 20.30 o tutto il weekend)

CERCO i giochi **Tactics Ogre, Chrono Trigger, Front Mission, Super Mario RPG** per SNES. Inoltre vendo/scambio **Yoshi's Island, Donkey Kong Country 2, Super Mario Kart, Killer Instinct**.
- FABIO; Tel. 075/607350 (ore pasti)

VENDO per Saturn vendo i seguenti giochi: **Wipe-Out, Hi Octane, F1 Live, Euro 96, Street Fighter, Victory Boxing, Hang On 96, Destruction Derby, Virtua Cop (con pistola), Baku Baku Animal, Astal, Decathlete, Iron Storm, Casper, True Pinball** ed altri, tutti alla metà del loro prezzo originale. I giochi sono nuovissimi e originali.
- GABRIELE PIERMATTEI, Loc. Stagliano 71, 62027 Città di S. Severino M. (MC); Tel. 0733/637363 (casa) oppure 0733/636329 (ufficio)

CERCO il gioco **Wonder Boy in Monster Land** per Megadrive, qualsiasi versione. Sono disposto a pagarlo più del dovuto. Annuncio sempre valido e per tutta l'Italia.
- PASQUALE; Tel. 0874/716851

VENDO Game Boy nuovissimo con **Super Marioland 2** e **3**, al prezzo di Lit. 140.000.
- ANTONIO; Tel. 0521/985785 - Stanza 105 (preferibilmente lunede e mercoledi oppure tutti i giorni dalle 18.00 alle 20.00, escluso festivi)

VENDO Megadrive + **Mega-CD** + **32X** (universali) + 16 titoli tra cui **Virtua Racing Deluxe, FIFA 95** e **Eternal Champions CD** a Lit. 500.000 trattabili. Vendo anche separatamente. Tutto il materiale è in ottimo stato e con imballi originali. A chi acquista tutto in blocco regalo **Atari Lynx** nuovo di zecca + 2 giochi + alimentatore.
- ALESSANDRO; Tel. 0322/497931

VENDO per Sega Megadrive più di 30 titoli con prezzi che vanno dalle 25.000 alle 50.000 tra i quali: **The Lion King, Mortal Kombat, Street Fighter II S.C.E., Aladdin, World Of Illusion, Sonic 2, Quack Shot, Rocket Knight Adventures, Mickey Mania, FIFA Soccer 95, Ristar, Streets Of Rage II**. Vendo inoltre **Mega CD 1** europeo + tre giochi (**Sol Feace, Cobra Command, Mystery Mansion**) solo in blocco a Lit. 200.000. Massima serietà.
- MASSIMO CATTANEO, Via Spluga 106, 22057 Olginate (Lecco); Tel. 0341/680557 (ore serali)

VENDO i giochi **Virtua Fighter Remix** (versione giapponese - Lit. 60.000), **Clockwork Knight 2** (versione europea - Lit. 55.000), **X-Men: Children Of The Atom** (versione giapponese - Lit. 90.000), **Virtua Cop** + Gun (versione USA - Lit. 120.000), **Sega Rally** (versione USA - Lit. 95.000). Annuncio valido solo per la zona di Milano.
- DAVIDE; Tel. 66804770 (dalle 20.00 alle 21.00)

VENDO console **Super Nintendo** + convertitore universale + 2 joypad + 10 cartucce tra cui i famosi **FIFA Soccer 96, Donkey Kong Country, NBA Jam T.E., Super Street Fighter 2** a Lit. 380.000 trattabili. Tutto in blocco o eventualmente in cambio di un Sega Saturn.
MARIO; Tel. 02/4523948 (ore serali)

VENDO console **Megadrive 2** a Lit. 100.000 + un joypad a 3 tasti e un altro sfuso a Lit. 15.000 + le seguenti cartucce: **Lion King** (Lit. 70.000), **Virtua Racing** (Lit. 70.000), **Asterix** (Lit. 40.000), **Fatal Rewind** (Lit. 30.000). Prezzi trattabili. Tutto in blocco a Lit. 300.000 (prezzo fisso).
- MARCO; Tel. 0734/932253 (ore pasti)

VENDO console **Sega Saturn** + 2 joypad + adattatore universale a Lit. 320.000. Inoltre vendo i seguenti giochi: **Virtua Cop** + Gun (Lit. 90.000), **MK3** (Lit. 65.000), **Euro 96** (Lit. 55.000), **Wipe-Out** (Lit. 65.000), **Parodius** (Lit. 20.000). Vendo anche in blocco a Lit. 550.000.
- ANTONIO; Tel. 089/234607

VENDO console **Megadrive 2** versione europea + un sacco di accessori + **Mortal Kombat 2, Chuck Rock, Lethal Enforcers**. Vendo inoltre le seguenti cartucce per Super NES: **Donkey Kong Country, International Superstar Soccer, Mortal Kombat 3, Street Fighter II Turbo** e **Super Mario World**. Prezzi favolosi. Tutto in blocco o separatamente.
- MARCELLO ROSSINI; Tel. 031/608440

VENDO adattatore per cartucce giapponesi per Super NES (inclusa confezione). Ottime condizioni a Lit. 20.000.
- MASSIMILIANO VIGO; Tel. 039/493064

VENDO il gioco **Dragonball Z 3** (giapponese) per Super Nintendo a Lit. 90.000 trattabili.
- SACHA CESANA; Tel. 0362/905372

VENDO console **Sega Saturn** + 2 joypad, adattatore universale, a Lit. 340.000. Vendo anche i seguenti giochi per Saturn: **Virtua Cop** + Gun (Lit. 100.000), **Ultimate Mortal Kombat 3** (Lit. 60.000), **Wipe-Out** (Lit. 55.000), **Euro 96 England** (Lit. 55.000), **Parodius** (Lit. 20.000). Vendo anche in blocco a Lit. 570.000.
- ANTONIO; Tel. 089/234607

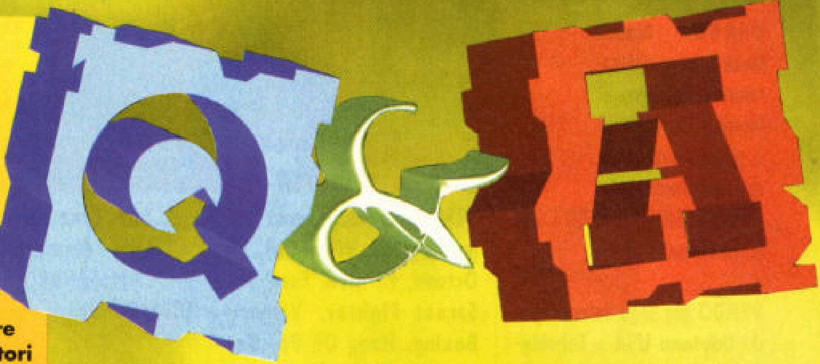
VENDO console **Sega Saturn** + un adattatore + 2 pad e i vari giochi: **Bug, Night, X-Men, Johnny Bazookatone, Mist, FIFA Soccer 96, Ultimate Mortal Kombat 3, Quantum Gate** a Lit. 900.000.
- LUCA; Tel. 0882/374364 (ore serali)

VENDO console **Sega Saturn** PAL con 2 joypad tra cui quello analogico (quello per giocare a Nights), adattatore universale e due giochi: **Nights e Street Fighter Zero 2**, tutti e due versioni giapponesi. Prezzo interessante.
- FEDERICO; Tel. 0422/263823 (ore serali)

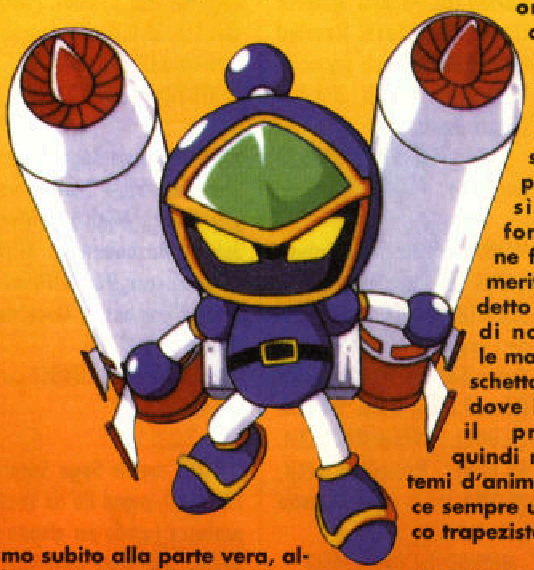
VENDO in blocco i seguenti giochi per Sega Megadrive: **Flash Back, Out Of Word, Pink Panther, Dracula, Prince Of Persia, Shaq-Fu, Jurassic Park, Weapon Lord, X-Men 2, Chuck Rock 2**. Il tutto a Lit. 450.000. In regalo Overlook, Batman Forever, Primal Rage.
- EMILIO; Tel. 0884/535121 (dalle 19.00 alle 21.00)

VENDO/SCAMBIO riviste **Mega Console** dal numero 10 (Dicembre '94) al numero 31 (Novembre '96) a Lit. 3000 cadauna oppure con giochi sportivi per Saturn.
- MASSIMO FEDERICO; Tel. 06/9888334

ATTENZIONE!!!



A domanda, risposta. Ecco la meccanica, la dinamica di questo angolo. Voi scrivete e noi rispondiamo. Se non ottenete subito la pubblicazione, non preoccupatevi. Armatevi di carta, penna e pazienza e ricominciate ad inchiostrare. Stessa cosa dicasi se le nostre risposte non vi sembrano abbastanza esaustive. It's so easy! Voi ci riscrivete e noi vi ri-rispondiamo. Se anche così non doveste essere soddisfatti voi ci ri-riscrivete ma noi non vi rispondiamo più perché ci siamo rotti. Scherzi a parte qui tutto scorre senza incagliarsi. Le lettere fluiscono sempre più copiose tant'è che diversi collaboratori ormai giacciono dispersi, sommersi da valanghe di epistole. Già, proprio così... Ma, in fondo, chi se ne frega! Se lo meritano; gli ho detto mille volte di non mettere le mani nella vaschetta (se no poi dove lo schianto il prosciutto?) quindi niente apotemi d'animo (come dice sempre un mio amico trapezista) e passiamo subito alla parte vera, alla parte viva di questa rubrica, ovvero alle mie risposte.



a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

W.C.S.
Come sarebbe a dire che gli indirizzi sono ancora gli stessi? Vabbè raga', che volete che vi dica: cuccateveli e non ne parliamo più!

Posta (Stra)Ordinaria	**Q&A - Mega Console Gruppo Editoriale Futura Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI)**
e-mail	**f.ravetto@agora.stm.it**

Mitica reda, prima di tutto vi devo dire che siete stratosferici (come, lo sapevate già? Ah, bè, allora...). Spero che pubblicherete la mia lettera visto che accettate di buon grado i consigli dei lettori (inoltre sarò telegrafico, proprio come vuole il mio nome). Ecco i miei suggerimenti:
1) Visto che non c'è spazio per recensire tutti i giochi perché non fate una classifica dei titoli assolutamente da non comprare? Si risparmierebbe un mucchio di spazio.
2) La spazio guadagnato si potrebbe utilizzare per dare maggior risalto alle Q&A che è una rubrica molto interessante.
3) Questo è un parere soggettivo, secondo me, una volta la rivista era più allegra e divertente grazie alle vostre battute ora è invece un attimino più fiacca (non che sia un gran problema comunque).
Vi ringrazio per avermi ascoltato.
Il vostro BIT (Bello , Interessante e Telegrafico)

1) E' un'idea che ci era già passata per l'anticamera del cervello. Il problema però è che qui abbiamo tutti una testa molto grossa (oltre che molto vuota) quindi il corridoio è piuttosto lungo... Mi sa tanto che se ne riparlerà quando avremo finito di rimettere a posto la grafica della rivista (il che però dovrebbe avvenire in tempi piuttosto brevi).
2) Con questo vorresti forse dire che dovrei rispondere a più lettere?
3) Da quando BioMassa ha smesso con le sue battute scoreggione non siamo più gli stessi.

Caro Fabio, dopo aver visto la versione coin op di **Killer Instinct 2** e di **Ultimate Mortal Kombat 3** e dopo esserne rimasto completamente ipnotizzato ti volevo chiedere:
1) Uscirà **KI2** per Snes? Se si, quando?
2) Quando uscirà **Ultimate MK3** per Snes?
3) Entrambi i titoli saranno fedeli conversioni del coin op?
La mia vita è nelle tue risposte.
Marchetto Paolo

1) I Dunno.
2) E' già fuori e si è beccato anche un bel 90!
3) Beh, a conti fatti penso che dovrebbero avere una qualità paragonabile a quella degli episodi precedenti.

Onnisciente Shogun,
ho bisogno di alcune chiarificazioni in termini hardware. Il Saturn eccelle nella grafica bidimensionale ma raggiunge la sufficienza in quella tridimensionale. La PlayStation, viceversa, eccelle in quella treddi e raggiunge la sufficienza in quella dueddi. Le capacità di gestione dei poligoni del Nintendo 64 sono già state ampiamente testate ma come se la caverebbe se dovesse gestire degli sprite in bitmap? Sarebbe all'altezza del Saturn?
BadCat

A sentire i signori della Nintendo sembrerebbe che la loro console sia la macchina più potente attualmente disponibile sulla faccia della Terra. Indubbiamente, in campo 3D, l'Ultra ha già dato prova delle sue ottime capacità anche se, tralasciando Mario e Pilotwings, gli altri titoli usciti fino ad ora sono stati abbastanza deludenti. Per quel che riguarda il 2D, nonostante la mancanza di una circuiteria hardware dedicata, la macchina dovrebbe vantare delle capacità paragonabili (o comunque, di poco inferiori) a quelle del 32-bit Sega. Titoli come Killer Instinct, MKT e l'imminente Yoshi's Island (che, per la cronaca, sarà un platform game sullo stile di Donkey Kong Country) hanno dimostrato che il Nintendo 64 è in grado di produrre e gestire giochi bidimensionali discretamente complessi e di buona fattura. Detto ciò, è comunque chiaro che non è possibile stilare un giudizio limitandosi solamente a 2 o 3 titoli e, purtroppo, al momento i dati sulle reali capacità della macchina Nintendo in questo campo sono ancora avvolti da uno stretto riserbo. Neanche le uscite future ci possono essere di molto aiuto infatti quasi tutti i titoli di questo genere attualmente confermati saranno costituiti da delle specie di ibridi nei quali verranno mischiati personaggi 2D con fondali 3D e viceversa. Mi piace caro il mio BadCat ma, purtroppo, questo è tutto quello che posso dirti per il momento, comunque stai tranquillo, non appena avremo altre notizie vedremo di fornirvele immantinentemente. Parola di lupetto!

Caro Shogun vorremmo sapere:
1) Quando usciranno **WipEout 2097** e **Tekken 1** e **2** per Saturn?
2) Qual è il miglior gioco tra **Nights into Dreams** e **Christmas Nights** ?
3) Cosa ne pensi di **Sonic 3D** e di **Sonic X-treme**? L'ultimo uscirà anche per MD?

4) Ci potresti spiegare a cosa serve l'unità Net Link del Saturn?
5) Quale degli **Street Fighter** preferisci?
6) Quando uscirà **VF** per MD? Cosa cambierà rispetto alla versione Saturn?
7) Cosa significa l'espressione "Sure"?
Un arcisaluto dai BadBoys Mr X & Jack

1) WipEout non è stato ancora annunciato. Tekken 1 e 2 mai!
2) Si tratta dello stesso game. Into Dreams è il titolo della versione originale mentre il Christmas non è altro che un remake ambientato nella terra del caro Babbo Natale. Alberi, addobbi, palle e fili argentati la fanno da padroni però, detto fra di noi, la cosa mi sembra un po' un pacco.
3) Sonic X-treme è un progetto che è stato cancellato. La versione 3D uscita per MD non è male; il suo unico inconveniente è quello di essere dannatamente facile.
4) Serve a collegare il Saturn alla linea telefonica e quindi giocare in rete con altri garzoni sparsi per il mondo. Un'idea a dir poco geniale, se solo non fossimo in Italia.
5) Mi piacciono molto sia la Champion Edition che l'Alpha 2.
6) Prova ad andare a pag. 68...
7) Significa "signore" in milanese...

Caro Fabio,
salto subito i convenevoli perché ho delle domande molto importanti da porti:
1) Per PSX è uscita una versione di **Mortal Kombat** chiamata **Mortal Kombat Trilogy**. Uscirà mai su Saturn?
2) Quand'è che la Sega metterà in commercio un adattatore per poter usare i giochi dell'MD sul Saturn?
3) Mi puoi fare la classifica dei 5 migliori giochi 2D per Saturn?
4) Le riviste di computer e PC spesso danno in omaggio dei demo. Sarà mai possibile avere una cosa simile anche su Mega Console?
5) Mi dici, in ordine di bellezza, i migliori cinque giochi treddì per Saturn?
6) Secondo te come mai non si è ancora acceso il dibattito "**Mortal Kombat 3** VS **Street Fighter Alpha 2**"?
7) Quand'è che la Sega si deciderà a fare un picchiaduro decente con più lottatori?
Siete i migliori, ciao e grazie.
Angelo Damiotti

1) Per il momento non è stato ancora annunciato nulla. Tuttavia non mi sento di escluderlo.
2) Probabilmente mai.
3) SFA2, Layer Section, Guardian Heroes, Darkstalkers e Tokimeki Memorial.
4) E' un po' un problema. Solitamente le riviste per PC si rivolgono ad un pubblico estremamente omogeneo. Mega invece abbraccia diverse categorie di utenti: mi spieghi che cosa se ne farebbe un possessore di MD o di Snes di un CD demo per il Saturn? Non preferiresti una bella videocassetta?
5) Panzer Dragoon Zwei, VF2, Virtual On, Virtua Cop 2, Nights e, già che ci siamo, Sega Rally.
6) Per un motivo molto semplice: perché paragonato a Street Fighter Alpha 2, MK3 è una sola.
7) Stai in campana cocco: è in arrivo Fighters Mega Mix!

Caro Fabio,
sono un ragazzo di 13 anni e mi chiamo VF (no, non Virtua Fighter!), ovvero Vitale Francesco. Posseggo un mitico Sega Saturn e volevo sapere:
1) Quando uscirà la versione casalinga di **Virtua Fighter 3**?
2) Cosa mi dici di **Virtual On**?
3) Quando tramonteranno definitivamente le console a 16 bit?
4) Che fine ha fatto Sonic X-treme?
5) E' già in commercio la periferica per collegare il Saturn a Internet?
Un salutone a tutta la mitica reda' di Mega Console, ora scusate ma mi è finito l'inchiostro...
Vitale Francesco

1) Bella domanda... Al momento non esiste ancora una data ufficiale. Se ti interessa però Dynamite Deka (Die Hard Arcade da noi) dovrebbe essere disponibile a fine Gennaio mentre Street Fighter VS X-Men e Last Bronx usciranno quest'estate.
2) Vatti a rivedere la nostra rece' sul numero 32 di EmSì e preparati a raccogliere la mascella!
3) Quando la gente smetterà di giocarci.
4) E' stato cancellato.
5) Certo, ed il suo prezzo si aggira sulle 400 papagne.

SEGA NEWS

Nel mio peregrinare alla ricerca di notizie interessanti con cui riempire ogni mese lo spazio dedicato alle novità del mondo Sega, questo mese mi sono imbattuto in un'interessante lista di tutti i titoli usciti per il Saturn in Giappone sin dal momento della sua uscita. In poco più di due anni l'ammiraglia Sega ha accumulato ben 397 titoli caratterizzati da una varietà decisamente eterogenea. Il record assoluto spetta agli sparatutto con ben 46 titoli all'attivo, abbiamo poi le avventure ed i digital comic con 42 uscite, le simulazioni con 37, i puzzle game con 36, i giochi sportivi con 34, i mah-jong con 30, i picchiaduro con 29, gli action game con 28, gli RPG con 22, i data base con 20, le simulazioni di guida con 17 ed i giochi da tavolo con 14 titoli usciti. A questi si aggiungono ben quarantadue cd di genere vario che spaziano dai Virtua Fighter Portrait alla versione interattiva di Street Fighter The Movie, molti dei quali non hanno mai visto una versione occidentale. VI chiedete cosa ha in serbo per voi la Sega per il futuro? Basta leggere qua sotto per saperlo...

a cura di Diego Cortese

FIGHTERS MEGAMIX






Il nuovo picchiaduro poligonale dotato di ben 32 personaggi provenienti dal mondo dell'AM2 è ormai alle porte anche se non è ancora chiaro quali saranno le identità dei dieci combattenti che non appartengono né a **Virtua Fighter** né a **Fighting Vipers**. Ovviamente numerose quanto bizzarre ipotesi sono state proposte da i numerosi fan di picchiaduro in attesa del gioco (si è parlato addirittura della macchina di **Daytona USA!**) ma nulla è stato confermato dalla Sega, che ha comunque svelato nuovi elementi del gioco. Avendo i due beat'em up a cui s'ispira principalmente questo titolo due meccaniche di gioco sostanzialmente differenti, sarà possibile scegliere se giocare nella modalità **Virtua Fighter** o **Fighting Vipers**. Questo varierà alcuni dei parametri di gioco non in comune tra i due titoli ed il tipo di fondali disponibili: confinato da reticolati per **FV** e stranamente senza limiti (alla **Tekken** per intenderci) per **VF**. Infine, come abbiamo precedentemente annunciato nello scorso numero, sono stati introdotti alcuni elementi presi da **VF3** tra cui il tasto di schivata e la possibilità di evitare qualsiasi presa. Inoltre tutti i personaggi provenienti da **Virtua Fighter** possiedono anche le nuove mosse introdotte con il terzo episodio della serie. Anche i combattenti provenienti da **Fighting Vipers** hanno subito alcuni miglioramenti in modo da incrementare la loro competitività rispetto agli altri personaggi del gioco. Data la prossimità della data di uscita di questa ennesima "killer application" targata Sega, attendetevi una recensione completa al più presto.

SEGA WORLD


Last Bronx

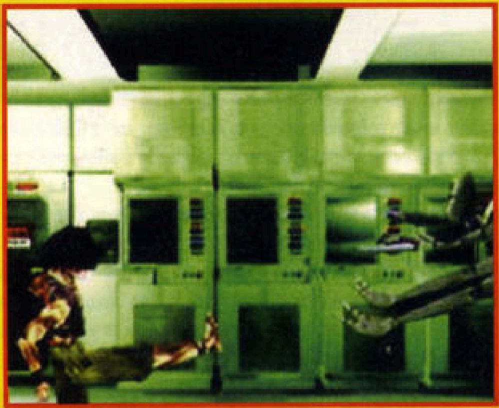

X-Men Vs Street Fighter

Il 9 novembre la Sega ha tenuto un congresso con lo scopo d'informare la stampa circa i suoi titoli in esclusiva di prossima uscita per il Saturn. La notizia che tutti attendevano era ovviamente l'annuncio della conversione di **Virtua Fighter 3** per Saturn, subito confermata da Yu Suzuki in persona, che ha studiato la fattibilità del progetto dopo un'attenta analisi del coin-op eseguita assieme all'AM2. I dettagli riguardanti il gioco al momento sono ignoti e non vi sono conferme circa la vociferata cartuccia di espansione che consentirà di ottenere una qualità pari a quella dell'arcade. Non ci resta che sperare in futuri chiarimenti a riguardo da parte della Sega. Secondo titolo presentato, senza precisazioni riguardo la data di uscita, era la conversione di **Last Bronx** di cui sono finalmente disponibili le prime immagini. La conversione di questo picchiaduro creato per il Model 3 sembra incredibilmente fedele, soprattutto considerando le differenti potenzialità delle due macchine. Un'altra conferma riguarda la conversione di **X-men vs Street Fighter**, prevista per quest'estate in esclusiva per il Saturn. La qualità della conversione dovrebbe avvicinarsi notevolmente al coin-op anche se sono probabili alcuni tagli di frame, a meno che le voci circa l'utilizzo dell'espansione di memoria del Saturn non siano vere. Attendendo la conversione di **Virtua Fighter 3**, potremo sollazzarci con un nuovo picchiaduro realizzato da videogiocatori giapponesi esperti di **Virtua Fighter** uniti con la neonata software-house Mediamuse. Di **Goikenmuyo: Anarchy in the NIPPON** si sa solo che è previsto entro il mese di aprile, confidiamo di darvi maggiori informazioni sul prossimo numero di Mega Console. Se da una parte la conferenza stampa della Sega ha annunciato l'uscita di tre titoli estremamente attesi dall'universo videoludico occidentale, arriva la notizia della sospensione di **Legacy of Kain** in quanto, sebbene il gioco sia completo al cento per cento, nessuna casa di distribuzione è pronta a rischiare con una versione Saturn del gioco. L'unica speranza è la possibilità che stiano aspettando di vedere come verrà accolta la versione Playstation del gioco per poi decidere se distribuirla. Non ci resta quindi che attendere l'uscita della versione PSX e sperare...


Virtua Fighter 3

FAKE DOWN

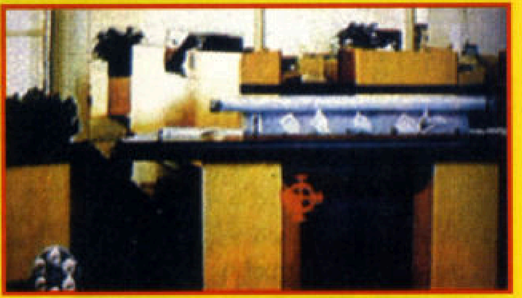
Inizialmente previsto come RPG, **Fake Down** ha lentamente assunto la struttura di un gioco d'azione, un arcade adventure che vanterà un character design realizzato da un artista d'eccezione, Katsuhiro "Akira" Otomo. Assieme ad esso, la sezione che si occuperà della parte grafica del gioco includerà persone che hanno partecipato a film d'animazione del calibro di Honneamise no Tsubasa, Street Fighter II e Ghost In The Shell. Al momento, l'unico particolare della meccanica di gioco a noi conosciuta è la possibilità di assorbire il DNA dell'avversario sconfitto in modo da assimilare le sue caratteristiche. Cercheremo di ottenere maggiori informazioni riguardo a questo gioco, previsto entro questa primavera, non appena possibile.



LETHAL ENFORCERS

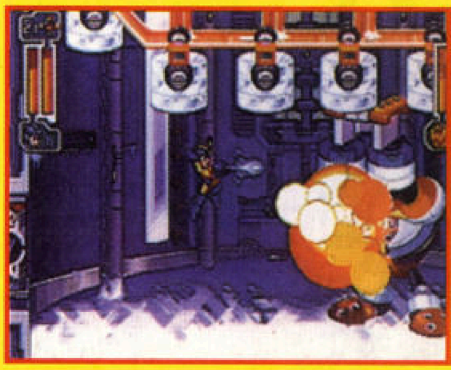


Il classico sparatutto in prima persona della Konami è in fase di conversione per Saturn e Playstation a cura della divisione americana della storica casa giapponese. Questa ennesima versione casalinga del gioco comprenderà entrambi gli episodi della serie, il secondo del quale non ha mai goduto di una conversione per console. Come saprete tutti, lo scopo del gioco consiste nell'eliminare quanti più criminali possibili facendo uso della propria fida light gun che, a seconda degli item raccolti, può essere una pistola, un fucile d'assalto, un lanciagranate oppure un mitra. Ovviamente i vari livelli saranno costellati dai soliti passanti, la cui morte non farà di certo piacere ai vostri superiori, che sembrano non aver niente di meglio da fare che camminare nel bel mezzo di un conflitto a fuoco e termineranno con l'usuale boss super armato. Questa conversione, oltre a godere della dozzina di livelli presenti nei rispettivi coin-op, vanterà un attento restyling grafico che si tradurrà in immagini più colorate e definite. L'uscita di **Lethal Enforcers** è prevista per i primi mesi del 97 e sarà ovviamente compatibile con la Virtua Gun del Saturn.



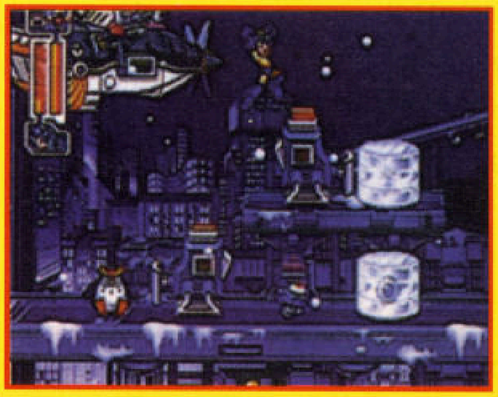
ROCKMAN 8



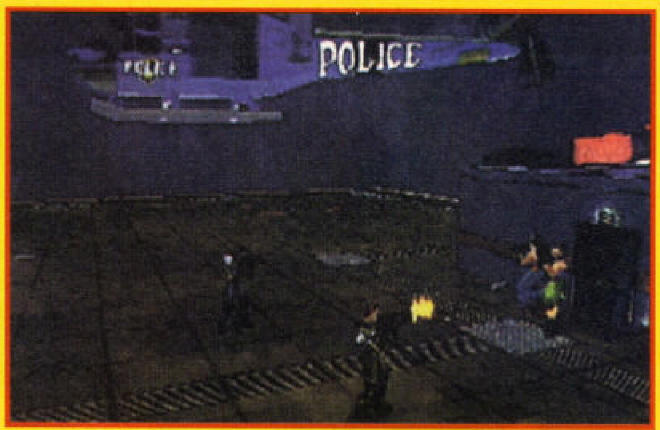




La saga ufficiale del piccolo eroe robotico della Capcom è pronta per sbarcare sulle 32-bit con l'ottavo episodio di **Rockman** rinominato **Megaman** in Occidente. Mantenendo inalterata la ormai collaudata meccanica di gioco, **Megaman 8 Metal Heroes** vanterà un aspetto grafico notevolmente migliorato grazie alle superiori potenzialità delle console della nuova generazione. Saranno quindi ancora disponibili i vari dispositivi di potenziamento che consentiranno di aumentare il potere offensivo del nostro eroe supportato come sempre dal fedele cane robotico Rush in grado di trasformarsi in svariati tipi di veicoli a seconda dei congegni che gli inserirete. Gli otto livelli di gioco inoltre saranno preceduti da brevi scene animate rintracciabili anche all'inizio ed alla fine del gioco. **Rockman 8** è annunciato per il mese di gennaio in Giappone, mentre la conversione per il mercato occidentale del gioco al momento non è stata ancora annunciata.



DYNAMITE DEKA



Il primo picchiaduro a scorrimento poligonale conosciuto in occidente con il titolo di **Die Hard Arcade** (anche se originariamente con la suddetta serie di film d'azione non c'entrava proprio nulla) sarà presto disponibile per Saturn.
Come del resto ci si aspettava, essendo un ennesima conversione dal sistema ST-V, la versione casalinga dei due sbirri dinamite sarà identica alla sua controparte a gettoni permettendo così agli utenti Saturn di godere di un ennesimo arcade perfect. La meccanica di questo frenetico picchiaduro è stata ampiamente spiegata negli scorsi numero di Mega Console, quindi non ci rimane che dirvi di mettere da parte i vostri soldi in quanto la sua uscita è prevista per il 24 gennaio.

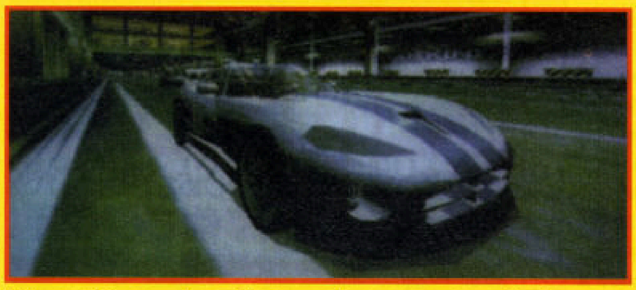






SUPER CAR





I laboratori di ricerca e sviluppo della Sega sembrano non stancarsi mai di realizzare simulazioni automobilistiche sempre più perfette: dopo lo splendido **Sega Touring Car** ecco arrivare un incredibile gioco di guida chiamato provvisoriamente **Super Car**. Basato sul nuovo Model 3, questo nuovo gioco di guida possiede una qualità grafica davvero incredibile oltre che un dettaglio ed un realismo raramente viste anche in una simulazione arcade. Tracce dei pneumatici sul terreno, ruote fumanti, scintille quando si tocca il guard rail e paesaggi dettagliati all'inverosimile. L'AM2 ha persino ottenuto i diritti alla compagnia aerea nazionale nipponica per dare un tocco di realismo al circuito ambientato nell'aeroporto che vanterà immani aerei di linea con le livree originali della JAL. Le macchine utilizzabili nel gioco, tutte realizzate in maniera impeccabile, saranno la Chrysler Dodge Viper, la Mc Laren F-1, la Porche 911GT2 ed infine l'italianissima Ferrari F-40. **Super Car** dovrebbe uscire nei primi mesi di quest'anno nelle sale giochi giapponesi, non appena saremo venuti a conoscenza della sua ultimazione non mancheremo di fornirvi ulteriori dettagli sul gioco.

FIRE PROWRESTLING S 6 MEN SCRAMBLE



Dopo un breve assaggio in 3D su Playstation, la fortunata saga di **Fire Prowrestling** torna al bidimensionale in occasione della sua imminente conversione per Saturn. Naturalmente personaggi e ambientazioni ora godono della maggiore potenzialità delle macchine a 32bit che gli consentono un maggiore dettaglio grafico oltre che un dimensione più elevata. Le novità comunque non si fermano qui, **Fire Prowrestling S** gode infatti di una rosa di ben 136 lottatori differenti, un numero ancor più incrementabile grazie all'editor che ha caratterizzato tutti i titoli della serie. Vi sono anche nuovi ring delimitati sia da corde che da differenti tipi di reticolati mentre il numero di tecniche utilizzabili da ciascun lottatore e stato incrementato a cinquanta. L'ultima innovazione riguarda una nuova modalità di gioco che consente di partecipare ad una immane royal rumble con sei lottatori contemporaneamente sul ring controllabili da altrettante persone grazie al multi-tap. Tutti i titoli bidimensionali di questa serie sono sempre stati caratterizzati da una notevole tecnicità a discapito dell'immediatezza dei controlli. Con un po' di pratica comunque non è difficile assimilare i numerosi comandi di questa completa e realistica simulazione di wrestling.

THE KING OF FIGHTERS 96





FUNKY HEAD BOXERS



Le simulazioni di boxe poligonali non hanno mai avuto un grande riscontro di pubblico probabilmente a causa del fatto che nessuna di quelle sviluppate fino ad ora offriva una adeguata sensazione di realismo non consentendo di capire esattamente a che distanza si trovasse il proprio avversario e quando lo si colpiva. Tutto ciò si traduceva in una serie di colpi fuori misura il che significava una sicura sconfitta, soprattutto se si combatteva contro la CPU. In **Funky Head Boxers** questo problema è decisamente ridimensionato in quanto gli enormi capoccioni con cui vengono rappresentati i vari combattenti sono sicuramente un bersaglio difficile da mancare. Inoltre l'utilizzo di teste di così elevate dimensioni ha consentito l'introduzione di un gran numero di espressioni facciali che variano a seconda di quanti papagni sul muso si è preso il giocatore. Prima di ogni incontro potrete inoltre migliorare le vostre caratteristiche fisiche grazie ad un duro addestramento condotto da uno dei sei allenatori disponibili, ognuno con un carattere e una metodologia differente. La conversione di questa singolare simulazione pugilistica sarà disponibile entro la metà del mese di gennaio in Giappone, contiamo quindi di presentarvi una recensione completa sul prossimo numero.







Il terzo spettacolare episodio della saga di **King of Fighters** è finalmente disponibile per Saturn grazie ad una conversione estremamente vicina all'originale. Come d'abitudine per gli ultimi picchiaduro SNK usciti per Saturn, anche **KoF 96** utilizzerà la cartuccia di espansione RAM che non consentirà i veloci caricamenti della versione 95 ma che almeno permetterà di godere pienamente di tutte le animazioni ed i colori della versione per Neo Geo. **King of Fighters 96** uscirà in tre versioni differenti: una senza cartuccia, una dotata di espansione di memoria ed infine una venduta assieme al primo **KoF** in uno speciale cofanetto contenente anche le due espansioni RAM e ROM necessari ai rispettivi titoli della saga. Sempre per Saturn segnaliamo che sarà presto disponibile la conversione del frenetico e distruttivo **Metal Slug**, la cui uscita al momento non è stata ancora confermata.

ASSAULT SUIT LEYNOS 2



Dalla Nihon Computer System è in arrivo entro febbraio il seguito di uno dei primi titoli per Megadrive, **Assault Suit Leynos.** Decisamente ispirato alla saga di Mobile Suit Gundam, **Leynos** vi vede nei vesti di un pilota di assault suit impegnato in una serie di missioni volte a porre fine alla guerra che sconvolge il pianeta Terra. Grande varietà di gioco, sprite di notevoli dimensioni, un gran numero di armi ed equipaggiamenti a disposizione e un'azione di gioco veloce e frenetica sono le principali caratteristiche di questo sparatutto che farà la gioia dei fan delle saghe robotiche animate giapponesi.





AVENGER TRADING

LEGENDS NEVER DIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel. 049-8752689

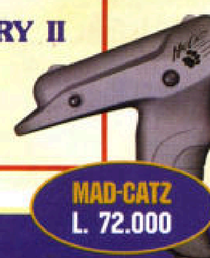
SEGA SATURN



- DAYTONA USA II
- VIRTUAL ON
- VIRTUA COP II
- WORLDWIDE SOCCER 97
- FIFA SOCCER 97
- EMEMY ZERO
- TERRA FANPHASTICA
- SHINING THE HOLYARC
- MAU 4
- AIRS ADVENTURE
- TACTIC OGRE
- MACROSS
- GUNDAM SIDE STORY II
- BUG TOO
- TOMB RIDER



COBRA-GUN
L. 89.000



MAD-CATZ
L. 72.000

NINTENDO 64

Giochi disponibili:



WONDER PROJECT J2
J-LEAGUE SOCCER 97
SHADOW OF THE EMPIRE
CRUIS'N' USA
MARIO KART 64
PILOT WINGS 64
WAVE RACER
HOCKEY
RAVE LIMIT
SUPER MARIO 64
GUN AND BARREL



N64 USA *Disponibile con giochi in vers. americana*

I PREZZI SOPRAINDICATI SONO RIFERITI ALLA SOLA VENDITA PER CORRISPONDENZA

DISPONIBILE LISTINO PER RIVENDITORI !
FAX 049-8755048

VIENI A VISITARE IL NOSTRO NEGOZIO

PLAYSTORIA

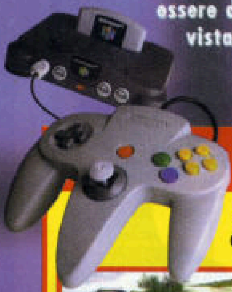
PlayStation CENTER

KONAMI CENTER

Via Roma, 53 - 35122 PADOVA

INOLTRE
VASTO ASSORTIMENTO
DI GIOCHI ED ACCESSORI
PER PC CD-ROM

L'ottavo Shoshinkai Software Exhibition avvenuto a Tokyo a fine novembre ha contribuito ad alimentare la speranza di tutti i possessori del Nintendo 64 avviliti dalla qualità non molto esaltante dei pochi titoli usciti in questi ultimi mesi. A parte Mario 64 infatti, tutti i giochi usciti non sembrano sfruttare appieno le capacità della nuova meraviglia della Nintendo tanto da portare, principalmente nei mesi di ottobre e novembre, un allarmante aumento del numero dei N64 disponibili nel mercato dell'usato giapponese. Questa tendenza comunque sembra essere destinata a subire una brusca inversione, soprattutto vista la qualità del software presentato allo show...



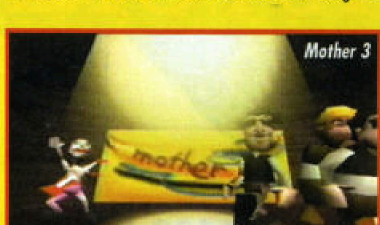
a cura di Diego Cortese

NINTENDO 64 NEWS

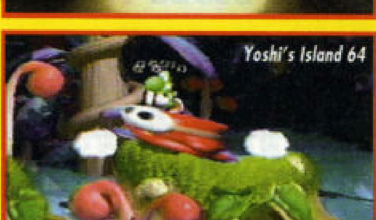
In totale ben trentasette titoli per Nintendo 64 sono stati presentati allo Shoshinkai di fine novembre dimostrando che il famigerato third party degli sviluppatori per l'N64 non ha perso interesse per la macchina: a questi giochi se ne aggiungono altri nove presentati allo stand della grande N tra i quali però non vi erano novità eclatanti. I titoli giocabili erano solo quelli d'imminente uscita come **Mario Kart** o **Blast Dozer** mentre della maggior parte di questi venivamo mostrate rolling demo su videocassetta. Tra questi, **Yoshi's Island 64** (rimandato a questa estate) che vantava una grafica pre-renderizzata bidimensionale di notevole qualità dotata di animazioni spettacolari. Da quel poco che si è visto dalla demo, il gioco sembra essere totalmente in 2D e vanta quattro livelli di parallasse. Un'altra demo presentata era il terzo capitolo della popolarissima saga di **Mother** iniziata anni orsono sul Nintendo a otto bit e conosciuta in occidente con il nome di **Earthbound.** Il gioco offre sempre la medesima visuale isometrica e ha un aspetto simile ai pre-renderizzati **Saga Frontier** e **Mario RPG**, solo che sembra sia realizzato interamente in grafica poligonale. Vista la profondità della storia che ha caratterizzato tutti gli altri episodi della serie e la quantità di spazio richiesto per un gioco di tale complessità, è probabile che verrà realizzato solo su supporto ottico, al momento comunque nulla è stato confermato dalla Nintendo. Anche del nuovo titolo della Enix annunciato entro aprile, **Yuke! Yuke! Trouble Makers**, era presentata solo una rolling demo. Quest'ultimo è un action game in grafica 2D/3D che vanta l'uso contemporaneo di sprite e poligoni e tre visuali differenti: laterale, dall'alto e in prima persona! Sembra anche che gli stessi Treasure vogliano realizzare una versione occidentale al più presto, quindi non dovremmo attendere molto per vedere le edizioni americane ed europee del gioco. Nulla di nuovo è al momento emerso circa **Jungle Taitei**, il gioco da 128-Mbit ispirato al famoso manga (conosciuto in Italia con il nome di Kimba il Leone Bianco) di Osamu Tezuka, il cui sviluppo è per altro supervisionato dall'erede del defunto artista, Makoto Tezuka. La meccanica di gioco non è stata ancora chiarita ma gli sviluppatori affermano che sarà qualcosa di totalmente innovativo. Mah, vedremo questa primavera al momento della sua uscita se queste esaltanti aspettative non andranno deluse. Tra i pochi titoli giocabili vi era **Star Fox 64** caratterizzato da fastidiosi problemi di clipping, soprattutto nei livelli dove mancava l'effetto nebbia. La giocabilità comunque era a livelli altissimi soprattutto nella modalità a quattro giocatori. Questo titolo tra l'altro sarà uno dei primi ad essere compatibile con il nuovo Jolt Pack della Nintendo. Vediamo ora in dettaglio le altre novità in arrivo...



Blast Dozer


Mother 3


Starfox 64


Yoshi's Island 64


Yuke! Yuke!

BUGGIE BOOGIE







Nato dalla collaborazione tra Nintendo e Angel Studios, **Buggie Boogie** è un gioco di guida futuristico presentato allo scorso Shoshinkai ancora allo stadio iniziale di sviluppo dato che la versione definitiva non sarà disponibile fino a quest'inverno. Normalmente quando si ambienta un racing game nel futuro, arrivare al traguardo contando solo sulle proprie abilità di pilota non è l'unico scopo del gioco. Di solito infatti si è aiutati da armi e congegni di ogni tipo da utilizzare per prevalere sugli avversari ad ogni costo. **Buggie Boogie** non fa eccezione ed offre un interessante edit mode con il quale potrete creare il vostro bolide d'assalto che utilizzerete per annientare i concorrenti presenti nell'arena dove si svolge il gioco. Graficamente parlando sembra eccezionale e per quanto riguarda la giocabilità, se aggiungeranno il multi-player diventerà un vero must per chi cerca un gioco di guida frenetico, divertente e soprattutto senza l'ombra di idraulici baffuti.

CLAY FIGHTER 3

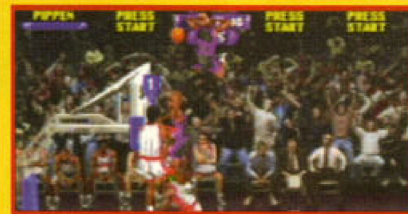


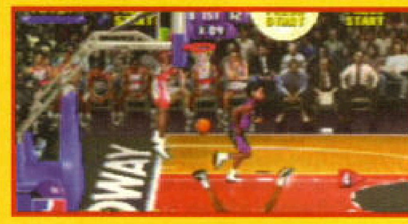
Il picchiaduro più beota dell'universo videoludico sta per raggiungere anche il Nintendo 64 grazie all'Interplay nei cui laboratori di sviluppo è in preparazione il codice del gioco al momento pronto solo al 30%. Tra le novità introdotte in questo terzo capitolo della saga abbiamo numerosi nuovi personaggi che si aggiungeranno a quelli già presenti nei primi due capitoli e a quelli nascosti. Inoltre i fondali sono stati resi interattivi come in **Mortal Kombat**: preparatevi quindi ad un gran numero di fatality ed altre fesserie di questo tipo. Per quanto riguarda la fluidità delle animazioni, problema ricorrente nel 2D dato il ridotto spazio della cartuccia, gli sviluppatori hanno promesso grande fluidità e movimenti veloci accompagnati da fondali da panico. L'uscita del gioco è prevista per questa primavera, attendetevi quindi maggiori informazioni al più presto accompagnate da foto della versione N64 del gioco dato che al momento sono solo disponibili quelle per M2.

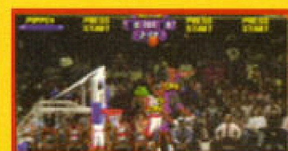




NBA HANGTIME





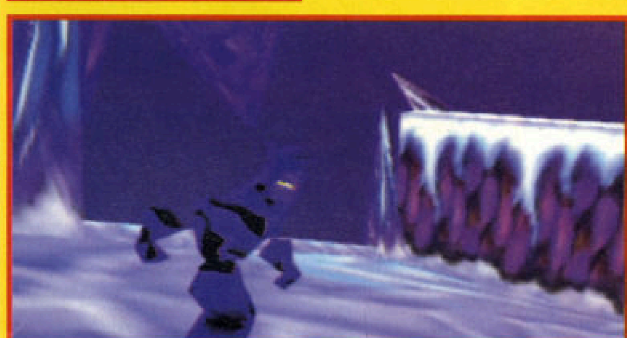


La Midway ha praticamente ultimato la conversione per Nintendo 64 del suo **NBA Hangtime**, la frenetica simulazione cestistica appartenente alla sere dei popolari **NBA Jam**. A giudicare dalla rolling demo, ci troviamo di fronte ad un vero e proprio arcade perfect in quanto riproduce tutti gli elementi del coin-op originale. Attendetevi quindi tiri incredibili, spettacolari schiacciate con tanto di canestri incendiati e tutte le altre bizzarrie presenti nella versione arcade. La versione casalinga inoltre godrà di un aggiornamento di tutti i nomi e le squadre del campionato oltre che di eventuali variazioni nel look dei giocatori. L'unica differenza notata rispetto al coin-op è stata la mancanza degli assurdi testoni che caratterizzavano i giocatori in campo: è probabile comunque che assieme ai numerosi personaggi segreti sia possibile reinserirli tramite un cheat-mode. L'uscita del gioco è annunciata per fine gennaio o al limite l'inizio di febbraio, quindi attendetevi una recensione al più presto.

FREAK BOY

In un nefasto capodanno, quando tutti i pianeti si allineeranno con il sole, la crudele razza di alieni interdimensionali chiamata ZoS invaderà la Terra catturandone l'intera popolazione. Per fortuna i crudeli invasori non tengono conto del formidabile super eroe Freak Boy, che con i suoi incredibili poteri di metamorfosi salverà il pianeta e i suoi abitanti dalla distruzione certa. Dietro a questo stupidissimo plot da fumetto americano di serie B si nasconde un impressionante action game della Virgin che promette di essere uno dei titoli più sorprendenti del 1997. **Freak Boy** infatti vanta un effetto di morphing incredibilmente fluido, cinque livelli di gioco, venticinque mondi esplorabili e più di cinquanta nemici differenti. Il bizzarro protagonista inoltre ha il potere di assorbire gli oggetti rendendoli parte integrante del proprio corpo per poi utilizzarli a suo piacimento. Ad esempio potrete fondervi con una sega ed aprirvi un varco nel pavimento oppure trasformare il vostro corpo in un arsenale ambulante. L'attesa per la versione finale del gioco comunque non sarà lunga in quanto dovrebbe essere disponibile a fine primavera.







POD





Sono in corso trattative per la conversione di **POD**, l'avveniristica simulazione di guida per Nintendo 64. Questo gioco graficamente impressionante è parecchio atteso dagli utenti PC in quanto consiste nel banco di prova delle capacita dei nuovi Pentium multimediali MMX e quindi permetterà di confrontare la nuova generazione dei processori per personal computer con la meraviglia a 64-bit di casa Nintendo. Ambientato sullo sfortunato pianeta IO ormai sull'orlo del disastro ambientale a causa di un mortale fungo rosso alieno, **POD** vi vede protagonisti di una drammatica gara che deciderà chi potrà imbarcarsi sulle poche astronavi a disposizione per fuggire dal pianeta. I mezzi con cui potrete disputare la gara sono otto, tutti customizzabili con più di venti parametri differenti dall'angolo degli alettoni all'allineamento delle ruote, in modo da permettervi di adattare le macchine al vostro stile di guida. I circuiti, il cui numero ci è ancora sconosciuto, offriranno esotici paesaggi alieni e metropoli ipertecnologiche e saranno rappresentati con una risoluzione ed un numero di colori notevolmente elevati. Tutto sarà curato nel minimo dettaglio, dalle tracce degli pneumatici sul terreno alle ruote fumanti, ed inoltre il controllo delle macchine avversarie sarà gestito da un algoritmo di intelligenza artificiale che si adeguerà alle vostre abilità. Come potrete immaginare, questo gioco non sarà disponibile per il Nintendo 64 molto presto: cercheremo comunque di fornirvi maggiori informazioni al riguardo non appena possibile.





DARK RIFT









Il terzo picchiaduro annunciato per Nintendo 64 è **Dark Rift** che apparirà un mese prima della versione per Windows 95. Anche se questo beat'em up non presenta particolari innovazioni ha tutte le carte in regola per essere un titolo promettente, tenendo anche conto che al momento vi sono pochi picchiaduro poligonali annunciati per N64. Realizzato grazie ad un particolare sistema di motion capture, **Dark Rift** offre il solito elevato numero di mosse, counter combo breaker e simili oltre che animazioni estremamente fluide e calcolo della rifrazione della luce in tempo reale ed undici personaggi giocabili. La versione per Nintendo 64 è annunciata per i primi mesi di quest'anno quindi vi sono buone possibilità che preceda l'atteso **Dual Heroes** della Hudson.

MACE: THE DARK AGE



L'unione tra Atari e Midway sembra aver giovato alla storica casa di videogiochi: il nuovo picchiaduro poligonale che ha in preparazione per le sale giochi ha una qualità tecnica davvero spettacolare. La perfezione e pulizia della sua grafica e l'elevato numero di effetti speciali lo rendono infatti comparabile con le ultime novità di Namco e Sega, case che da tempo detengono la supremazia assoluta nella produzione di questo genere di giochi. Dotato di una meccanica di gioco vagamente simile a titoli come **Tohshinden** e **Soul Edge**, **Mace** propone undici lottatori che si affrontano all' arma bianca in duelli caratterizzati da grande spettacolarità e notevole realismo, ottenuto grazie ad un intelligente uso del motion capture. Tra i combattenti troviamo: il possente cavaliere in armatura Lord Deimos, l'oscuro The Executioner, l'assassino persiano Al-Rashid, il nobile samurai Takeshi, l'eroe vichingo Blood Axe, il mercenario Mardos Kull, il monaco cinese ceco Xiao Long, l'affascinante quanto letale Countess Tiria, la ninja Koyasha, la giovane Namira appartenente ad un harem ed infine i due boss: il gargoyle di ossidiana Grendal e l'invincibile Asmodious. La meccanica di gioco non si discosta molto dagli altri picchiaduro poligonali e comprenderà le solite chain combo, counter, proiezioni e decapitazioni mentre il terreno di gioco interagirà con i personaggi e sarà costellato da fiumi di lava, sabbie mobili e punte acuminate. Come si vede nelle immagini,



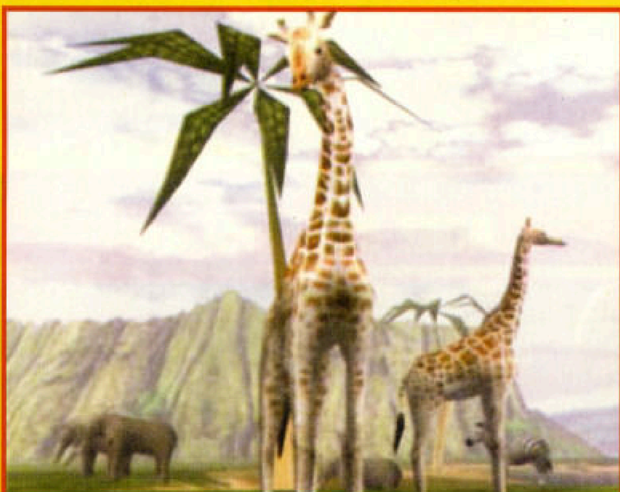


Mace è un titolo davvero promettente che sicuramente non sfigurerà di fronte a colossi come i terzi capitoli di **Tekken** e **Virtua Fighter**, riportando in auge una storica casa di produzione che ultimamente non aveva goduto di una gran fama. A questo punto vi chiederete perché ne abbiamo parlato nelle Nintendo News? Semplice, la conversione di **Mace** per Nintendo 64 è già stata annunciata e prevista entro la fine dell'anno! Auguriamoci soltanto che l'inquisizione nintendiana non rovini con comportamenti bigotti le splendide atmosfere del gioco.

CREATOR



Questo singolare titolo è in pratica la versione Nintendo 64 di **Mario Paint**, un programma di disegno uscito per Super Famicom alcuni anni orsono. **Creator** sfrutta ampiamente le potenzialità della nuova console della grande N offrendo un software dalle tinte adulte, anche se è principalmente dedicato ai bambini, che consente non solo di disegnare in 2D, creare animazioni e completare il tutto con una colonna sonora, ma anche ricolorare modelli poligonali già esistenti (e non modificabili, sigh) creando splendide animazioni poligonali che sfruttano tutti gli effetti hardware del Nintendo 64, dall'anti-aliasing alla correzione della prospettiva. Sviluppato dalla Software Creations per la Nintendo, la versione completa di **Creator** dovrebbe essere disponibile entro quest'estate.



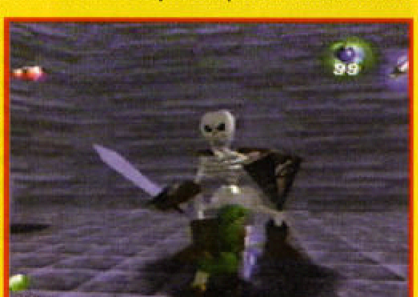




ZELDA 64

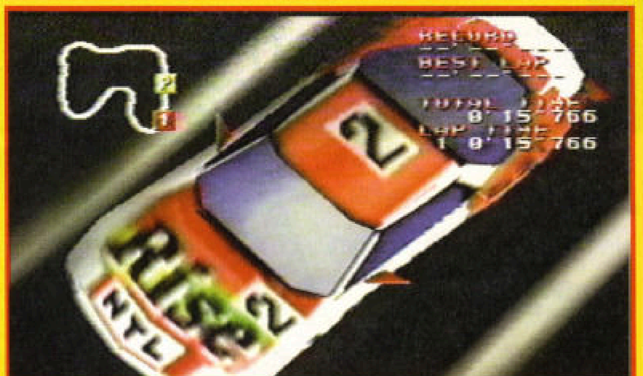


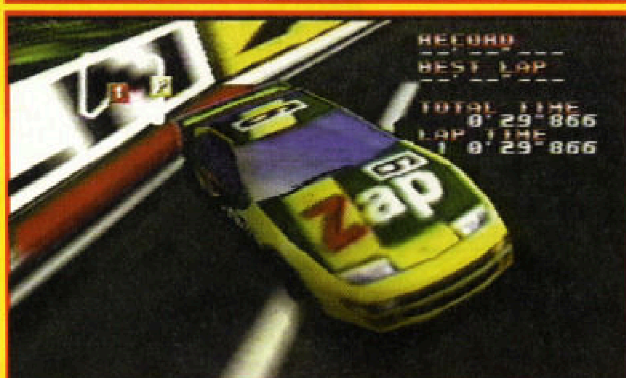
Con la presentazione del 64DD allo Shoshinkai è arrivata anche la conferma che **Zelda 64** sarà uno dei primi titoli ad essere disponibili per questa macchina. Al momento non è stata ancora mostrata nessuna versione giocabile ma nella demo visionata si notava un'ottima fluidità dei movimenti ed una grafica decisamente pulita. La storia descritta nel gioco dovrebbe iniziare quattro anni dopo **Zelda 2** e presenta un Link leggermente più adulto. I menu del gioco sembrano derivare da quelli delle precedenti versioni e le visuali non sembravano poter essere controllate dal giocatore. La sensazione che abbiamo avuto osservando la demo era quella di vedere in pratica un **Mario 64** con spada e scudo e sinceramente non sappiamo dire se questo sia positivo o negativo. Non vorremmo che i cinque giochi all'anno come **Mario 64** promessi da Yamauchi non significhino IDENTICI a Mario.



REV LIMIT









In occasione dello scorso Shoshinkai sono state finalmente mostrate le foto della versione per nintendo 64 (e non più una mera demo da workstation SGI) dell'attesa simulazione di guida **Rev Limit**. Queste nuove immagini confermano definitivamente le eccezionali qualità grafiche del gioco, la cui data di uscita è stata finalmente fissata per febbraio. Aspettatevi quindi una dettagliata preview sul prossimo numero.

JOLT PACK



Il **Jolt Pack** è un nome provvisorio per una singolare periferica discretamente pesante del Nintendo 64, presentata all'ultimo Shoshinkai, che va inserita nella porta d'ingresso sotto il joypad. Questa particolare cartuccia consente di aggiungere un leggero effetto di feedback al pad dell'N64 e ha sorpreso più di una persona allo Show, presa alla sprovvista dalla improvvisa vibrazione del controller mentre giocava a **Star Fox 64** e **Blast Corps**. In pratica quindi, per tutti i titoli che lo sfrutteranno, permetterà al giocatore d'immergersi maggiormente nel gioco avendo una risposta immediata dal controller una volta che il suo veicolo si sarà scontrato contro un ostacolo o verrà colpito da un avversario. Al momento la Nintendo ha annunciato solo la versione giapponese di questa cartuccia (venduta in patria a circa trentamila lire) che dovrebbe essere al momento compatibile solo con **Star Fox**, **Blast Corps** e **Mario Kart**.





DUKE NUKE 'EM 64







Prevista per questo autunno la versione Nintendo 64 del classico sparatutto in prima persona, **Duke Nuke 'em 3D** è in fase di lavorazione da parte degli sviluppatori della GT Interactive. **Duke Nuke 'em 64** godrà di tutti gli effetti hardware che il Nintendo 64 può offrire, che lo renderanno una delle migliori versioni sul mercato. E' probabile tra l'altro che venga introdotta la possibilità di un death match in multiplayer che consenta il gioco contemporaneo di quattro persone tramite split screen. Le due uniche incognite riguardano il ristretto spazio su cartuccia che forse non consentirà di inserire i nuovi mondi presenti nelle versioni Playstation e Saturn e la possibilità di tagli e censure. Al momento non c'è stata nessuna pressione da parte della grande N riguardo agli elementi sexy e splatter del gioco, anche se gli autori si aspettano un probabile richiamo all'ordine da parte della famigerata inquisizione nintendiana.

TROIANI VIDEO GAMES

TEL. 06/35500142

VENDITA RIVISTE GIAPPONESI PER PSX,SATURN,NINTENDO 64

VENDITA E PERMUTA USATO

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

MODIFICA E RIPARAZIONE VIDEOGIOCHI USA,JAP,PAL

SUPERNES

CONSOLE PAL	L.199000
BATTLE CLASH(SUPER SCOPE)	49000
CYBERNATOR	65000
DONALDUCK	TELEFONARE
DONKEY KONG COUNTRY 3	TELEFONARE
DROP ZONE	65000
FIFA SOCCER 97 GOLD	TELEFONARE
ILLUSIONOFTIME	69000
INCREDIBLEHULK	65000
KIDKLOWNINCRAZY	65000
KILLERINSTICT	65000
ONTHEBALL	65000
PINOCCHIO	TEL.
RISE OF ROBOT	65000
SIM CITY 2000	TELEFONARE
TRUELIES	65000
ULTIMA.MORTAL KOMBAT 3	TELEFONARE
WARIO WOODS	65000
WARLOCK	65000
WING COMMANDER 65000	
ZELDA LINK OF PAST	65000
VERSIONE GIAPPONESE	
CAPTAIN TSUBASA J (VARIE VERSIONI)	TEL.
DRAGON BALL Z 1 RPG	TEL.
DRAGON BALL Z 1 FIGHTING	TEL.
DRAGON BALL Z 2	TEL.
DRAGON BALL Z 3	TEL.
DRAGON BALL Z 6	TEL.
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	TEL.
EMERALDDRAGON	129000
MARIOEWARIO	45000
RANMA ½ CHOUGI	TELEFONARE
RANMA ½ 4	65000
SAILOR MOON ANOTHER STORY	TEL.
SAILOR MOON SUPER S	TEL.
SAILOR MOON S	TEL.
SAILOR MOON R	TEL.
SHILPHID	39000
SKY MISSION	45000
JOYPAD 8 BOTTONI	TEL.
ADATT. SUPER FX	TEL.
ADATT 6 GIOCATORI	TEL.
PAL BOSTER(MODULA RF)	TEL.
RGB SCART	TEL.
SCART CONSOLE EUROPEA	TEL.
CAVO PROLUNGA JOYPAD	TEL

GAMEBOY

FIFA 97	69000
MARIOLAND 2	59000
MARIOLAND 3	59000
PINOCHIO	69000
TOY STORY	69000
TOSHIDEN	59000

PLAYSTATION ITALIANA

CONSOLE ITALIANA	TELEFONARE
AQUANAUTS HOLIDAY(PAL)	99000
ANDRETTI RACING(PAL)	99000
BLAMMAHINEHEAD(PAL)	99000
BUBBLE BOBBLE (PAL)	OFFERTA
BUST A MOVE 2(PAL)	OFFERTA
CASPER(PAL)	99000
CRASH BANDICOT	99000
CRONICLE OF SWORD(PAL)	99000
DARK STALKER(PAL)	92000
DESTRUCTION DERBY 2	99000
EARTHWORM JIM 2	89000
FIFA SOCCER 96(PAL)	TEL.
FINAL DOOM(PAL)	89000
FORMULA 1(PAL)	99000
JUMPING FLASH 2	95000
MAGIC CARPET	69000
MADDEN NFL 97	89000
MOTOR TOON 2(PAL)	99000
NBA LIVE 96(PAL)	75000
OVERBLOOD(JAP)	139000
PENNY RACER	92000
PETE SAMPRAS TENNIS(PAL)	99000
PGA TOUR GOLF 97(PAL)	89000
PSICHIC DETECTIVE	79000
PRIMAL RAGE(PAL)	89000
PROJECT OVERKILL(PAL)	TEL.
RAGING SKIES(PAL)	99000
RETURN FIRE(PAL)	99000
SAMURAI SPIRITS 3(JAP)	149000
SIM CITY 2000(PAL)	99000
SONIC WINGS SPECIAL(JAP)	149000
SOVIET STRIKE	99000
SPAC HULK	89000
STAR GLADIATOR	89000
STRETTFIGHTER ALPHA 2	89000
SUPER SONIC RACER	95000
TEKKEN 2(PAL)	99000
THEME PARK	69000
TIME COMMANDO(PAL)	99000
TITAN WARS(PAL)	89000
TOBAL 1(JAP)	139000
TOP GUN(PAL)	99000
TOMB RAIDERS(PAL)	99000
TUNNEL B1(PAL)	99000
WING COMMANDER 3	75000
WIPEOUT 2097(PAL)	99000

TITOLI PC CD ROM

ALIEN TRILOGY	TEL.
SCREAMER	OFFERTA
DAYTONA USA	TEL.
SHERLOCK HOLMES 2	119000
FRAGILE ALLEGIANCE	TEL.
SCREAMER 2	TEL.
ACE VENTURA	99000
HARVESTER	99000
BEDLAM	TEL.
STREET RACER	TEL.
MANIC KARTS	39000
DARK FORCE	49000
1942 PACIFIC	OFFERTA
PIRATES GOLD	OFFERTA
CIVILIZATION	OFFERTA
WING COMMANDER 3	OFFERTA
INDICAR 2	TEL.
11 HOUR	OFFERTA
CIVILIZATION 2	TEL.
MASTER OF ORION	TEL
SINDACATE WARS	TEL
RIPPER	OFFERTA
LESUIRE SUIT LARRY 7	TEL.

SATURN

CONSOLE JAP + GIOCO	TELEFONARE
CONSOLE ITALIANA	TELEFONARE
ACTUA GOLF	99000
ALIEN TRILOGY	99000
AMOK	89000
ATHLETE KING	99000
BEDLAM	89000
BLAZING DRAGONS	89000
BLAZING TORNADO(JAP)	49000
BREACK POINT TENNIS	99000
BUBBLE BOBBLE	OFFERTA
CASPER	99000
CRUSADER NO REMORSE	99000
CYBER DOLL	99000
DAYTONA USA CHAMPION EDITION	99000
DARK SAVIOR	99000
DESTRUCTION DERBY	95000
DIE HARD TRILOGY	99000
DISCWORLD	99000
DOOM	99000
DRAGON HEAT;FIRE & STEEL	99000
EARTHWORM JIM 2	99000
EXHUMED	99000
FIFA SOCCER 97	99000
FIGHTING VIPERS	99000
IRON & BLOOD	99000
IRON MAN X/O	99000
KILLING ZONE	OFFERTA
HEXEN	99000
HIGWAY 2000	99000
LEGEND OF THOR 2	99000
LOADED	99000
MICROMACHINE 3	99000
MR BONES	99000
NBA ACTION	99000
NBA JAM EXTREME	99000
NBA LIVE 97	99000
NHL HOCKEY 97	99000
NIGHTS	TEL.
NIGHTS + CONTROLLER	OFFERTA
NIGHT WARRIORS	99000
OFFENSIVE	99000
OLIMPIC SOCCER(ITA)	99000
PINBALL GRAFFITI	99000
POWERFULL BASEBALL 95	49000
PUZZLE BOBBLE 2(PAL)	OFFERTA
RACEDRIVIN	49000
SCORCHER	89000
SEA BASS FISHING	99000
SEGA RALLY	99000
SKELETON WARRIORS	99000
SPACE HULK VOTBA	99000
STORY OF THOR 2	99000
STREET FIGHTER ALPHA 2	99000
SYNDACATE	99000
SWAGMAN	99000
THREE DIRTY DWARVES	99000
TILT	99000
TOMB RAIDER	99000
TORICO	99000
TOSHIDEN 2	99000
TUNNEL B1	99000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	89000
VAMPIRE HUNTER	99000
VIRTUA FIGHTER 2	OFFERTA
VIRTUA COP 2	99000
VIRTUALON	TEL.
VIRTUA FIGHTER KIDS	89000
VIRTUA FIGHTER REMIX	49000
WORLD WIDE SOCCER 97	99000
X-2 PROJECT	99000
XMEN	TEL.

MEGADRIVE

BALL JACK(J)	29000
BRUTAL PAWS OF FURY	52000(I)
CAPTAIN LANG(J)	39000
CASTELVANIA	52000(I)
CLAYFIGHTER	59000(I)
COMIX ZONE	OFFERTA
DONALD DUCK MAUI MALLARD	79000(I)
DRAGON BALL Z(J)	49000
DYNAMITE HEADDY	49000(I)
FIFA 97 GOLD EDITION	TELEFONARE
INTER.STAR SOCCER DELUXE	TELEFONARE
LIGHT CRUSADER(J)	65000
LION KING	69000
MARSUPILAMI	OFFERTA
MICROMACHINE 3 MILITARY	TELEFONARE
NBA JAM(J)	39000
PINOCCHIO	TELEFONARE
POCHAONTAS	TELEFONARE
PREMIER MANAGER 97	TELEFONARE
PUFFI	65000(I)
PULSEMAN(J)	45000
REVOLUTION X	59000(I)
RISTAR THE SHOOTING(J)	49000
SOLEIL	OFFERTA
SONIC 3D	TELEFONARE
SONIC & KNUCKLES	65000(I)
STREET RACER	OFFERTA
SUPER STREET FIGHTER 2(J)	65000
TAZMANIA 2 ESCAPE FROM	59000(I)
YOUNG INDIANA JONES(J)	39000
ULTIMA.MORTAL KOMBAT 3	TELEFONARE
VECTORMAN	OFFERTA
VIRTUA FIGHTER	99000
VIRTUA RACING(J)	69000
VIRTUAL TROPER	OFFERTA
WARLOCK	69000(I)
WIZ'N LIZ	54000(I)
ZOMBIE	52000(I)
CAVO SCART PER MD 2	25000
JOYPAD ASCII STILE SUPER NES	36000
JOYSICK FIGHTER 1	TELEFONARE
SUPER MEGA KEY	35000
JOYPAD ECONOMICO 6 BOTTONI	28000
ADATTATORE RF	TELEFONARE
JOYSTICK ASCII	TELEFONARE

OFFERTE MEGA CD

ROBO ALESTE	39000
DUNGEON MASTER 2	39000
THE TERMINATOR	39000
WOLFCHILD	39000
LINK GOLF	39000
DUNE	39000
KEYO FLYING SQUADRON	39000

PUNTO VENDITA
VIA MILLESIMO N°27 00168 ROMA

TELEFONO: 06/35500142
FAX: 06/35503634
E-MAIL: tvgmail@mbox.vol.it
ORARIO: 9,00-13.00 * 15,30-19,30

SPEDIZIONI

CORRIERE	L.18000
POSTA URGENTE	L.10000
POSTA ORDINARIA	L.5000

SERVIZIO RIVENDITORI
RICHIEDETECI I LISTINI

TUTTE LE NOVITA' PER SATURN, MEGADRIVE, SUPER NINTENDO IN VERSIONE PAL

ASSORTIMENTO ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

GIOCHI E ACCESSORI PER PC CD ROM

PROGRAMMI PER COMPORRE MUSICA E VIDEO SUL TUO PC

(HOUSE,TECHNO,TRANCE,AMBIENT,CHILL,JUNGLE,SOUL,FUNK,RAP)

Swagman

MA DOVE VAI SE L'INTRO IN 3D NON CE L'HAI?

Swagman si apre con una sequenza animata in 3D realizzata esclusivamente con l'ausilio di workstations della Silicon Graphics. Avvalendosi di modelli tridimensionali totalmente renderizzati, questa introduzione porta il giocatore a conoscenza delle premesse che abbiamo già esposto con una serie di scene in puro stile cinematografico. Siete a posto con popcorn e Coca Cola?

Swagman, altrimenti noto come il Principe degli Incubi, ed il suo esercito di Terrori della Notte hanno imprigionato le fate di Dreamflight onde poter avviare senza difficoltà l'invasione del Mondo Reale. Dunque, a meno che Zak e sua sorella Hannah non riescano a salvare le fate e ad allontanare Swagman, il popolo dormiente di Paradise Falls è condannato a non uscire mai più dai suoi incubi. Questa, a grandi linee, la trama di **Swagman** (letteralmente: "vagabondo"), una via di mezzo fra un'avventura grafica e un RPG condito di una robusta dose di rompicapo che, se tutto va bene, farà il suo debutto nei negozi specializzati nel marzo del 1997. Varrà la pena aspettare così tanto (okay, okay, due mesi non sono poi tanti ma in un simile periodo di tempo può accadere di tutto!) per poter mettere le proprie mani su questo prodotto? Cerchiamo di scoprirlo (e in fretta, che la vita è breve)...

COPPIA D'AZIONE

Protagonisti di questa avventura, come i più perspicaci avranno già capito leggendo le righe introduttive di questa anteprima, sono Zak, un bambino dell'età di otto anni, e sua sorella gemella Hannah, ambedue sotto il controllo di uno stesso giocatore. Quando penetrano nei Territori di Swagman, questi due fanciulli si trasformano in potenti Dreambeasts, creature fiabesche dotate di straordinari poteri. Nei sedici livelli che costituiscono il gioco, Zak e Hannah dovranno affrontare cattivoni di calibro ordinario come i cosiddetti skallywags, le teste di zucca e i lumaconi di fuoco (a proposito, qualcuno vuole delle escargot?), ma anche avversari di stazza più grossa e di superiore robustezza (per tacere della loro superiore bruttezza) come il Demon Dentist (ebbene sì, il "demone dentista"!) e The Undertaker (nientemeno che un becchino!). Se non è un mondo da incubo questo...

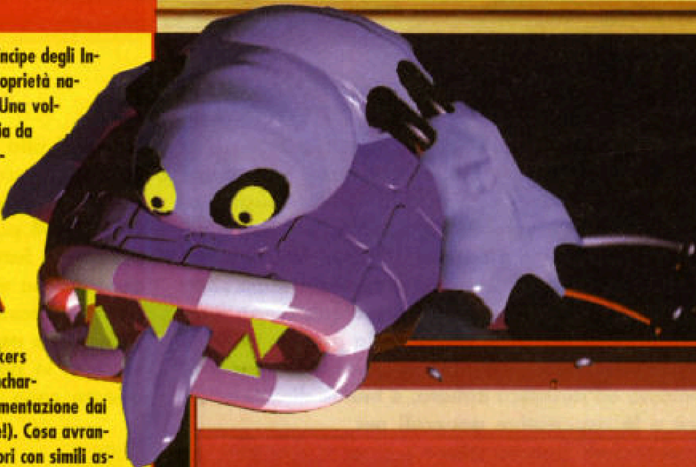






COSE PREZIOSE

Per rendere il loro viaggio più difficile, il nostro Principe degli Incubi ha sottratto ai gemelli le loro più preziose proprietà nascondendole poi in diversi punti del Mondo Reale. Una volta rinvenuti, questi oggetti potranno essere usati sia da Zak che da Hannah in una varietà di modi particolari onde risolvere problemi e rompicapo.
Ben evidente sullo schermo (ma non troppo, per fortuna), un apposito inventario mostra tutti gli oggetti che i gemelli raccolgono cammin facendo, fra i quali vale la pena ricordare il Fantastic Frisbee (beh, questo termine non ha certo bisogno di essere tradotto!), le Super Sneakers (scarpe da ginnastica molto particolari), la Dreamcharged Flashlight (una lampada tascabile che trae alimentazione dai sogni) e le Cherry Bombs (bombe a forma di ciliegie!). Cosa avranno mai fumato gli autori del gioco per uscirsene fuori con simili assurdità?







Swagman

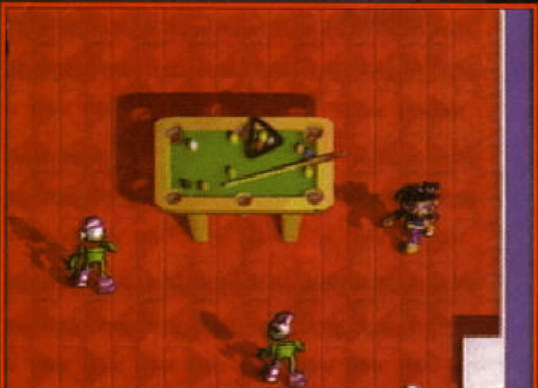
CASA PRODUTTRICE
EIDOS/CORE DESIGN
GENERE
AVVENTURA/RPG
USCITA
MARZO



LA VITA E' MERAVIGLIOSA... SE NE HAI UNA

Oltre ad affrontare i propri nemici, risolvere rompicapo e raccogliere le proprie proprietà private perdute (scusate se suona come un bieco scioglilingua), Zak e Hannah devono anche mantenere al livello massimo la loro energia fisica, indicata da una barra formata da tante gocce di rugiada (che cosa vi aspettavate da un mezzo RPG?). Inutile dire che per conseguire tale scopo, i nostri gemellini dovranno raccogliere ulteriori campioni della stessa rugiada, sparsa qua e là lungo il loro itinerario. La rugiada, però, è necessaria anche per adoperare particolari oggetti e finché la relativa barra non sarà riempita del tutto questi strumenti resteranno inutilizzabili. I due imberbi eroi, inoltre, condividono la stessa quantità di vite, rappresentate da tante lettere "Z". Nel corso dell'avventura Zak e Hannah avranno la possibilità di incontrare e raccogliere altre "Z", ma se uno dei due personaggi verrà colpito a morte, le "Z" cominceranno a diminuire di numero. Quando tutta la riserva si esaurirà, al giocatore verrà offerta la possibilità di continuare la partita partendo da un certo check-point. All'inizio il giocatore dispone di appena tre vite, ma potrà guadagnarne delle altre dopo aver portato a termine compiti particolari.





OLTRE I LIMITI

Swagman comprende, visualizzate attraverso una prospettiva aerea tridimensionale, approssimativamente sedici ambientazioni, ognuna delle quali è suddivisa in due zone principali: il Mondo Reale, che abbraccia i dintorni e il centro di Paradise Falls (la città natale dei due gemelli), e le lande da incubo dei Territori di Swagman, nei quali si può accedere unicamente attraverso teletrasportatori camuffati da specchi. Ogni ambientazione contiene svariati rompicapo alla **Zelda** da risolvere e una varietà di ostacoli e di nemici da superare.



SI RINGRAZIA
ACTION GAME PER LA CARTUCCIA







マリオカート
MARIO KART 64

Eccoci qui, la rivista stava ormai per chiudere e avevamo quasi perso ogni speranza ma alla fine, il sogno di ogni utente Nintendo è finalmente arrivato e non ce lo siamo fatti scappare! Come nella tradizione, ogni episodio della saga mariesca ha sempre rappresentato una tappa a dir poco importante nella storia della grande N ed in questo caso, trattandosi del secondo titolo per N64 dedicato all'idraulico italiota, è inutile dire che l'attesa e le aspettative generali nei confronti di questo gioco erano veramente molto grandi. Molto bene, **Mario Kart 64** ripercorre fedelmente le stesse strade battute a suo tempo dall'antenato a 16 bit e parlando di concept e stile di gioco, i due sono a dir poco simili. Riguardo tutto il resto però, ogni più piccolo paragone risulta a dir poco fuori luogo o in altre parole improponibile, fatta eccezione per la grande giocabilità che in fin dei conti, è sempre stata la colonna portante di questa serie. Naturalmente, tra le due versioni esistono delle diversità notevoli nel sistema di controllo, ma questo è facilmente comprensibile se pensiamo alla conformazione dei vari tracciati (non più piatti come nella versione SNES), ora enormemente più complessi di quelli del prequel: le varie piste sono adesso livellate e caratterizzate da pendenze variabili, salti, rampe e una vagonata di scorciatoie, bonus stage e chissà cosa altro ancora. Certo, tutto questo sembra a dir poco scontato quando parliamo di Nintendo 64 ma in effetti, il senso di profondità che il paesaggio regala è veramente rimarchevole. Sempre a proposito di giocabilità, bisogna dire che il controllo è molto realistico ed anche se la filosofia del titolo rimane impostata su uno stile tipicamente arcade, la guida dei vari mezzi non è poi così semplicistica come inizialmente si sarebbe portati a pensare: ovvio che non siamo alle prese con un simulatore, ma in ogni caso, i modelli di guida dei numerosi kart sono molto curati e aderenti alla realtà; affrontando ad esempio una curva, è necessario impostare una determinata traiettoria per ottenere i risultati migliori; è chiaro che **MK64** può essere giocato anche senza troppe pretese in fatto di tecnica di guida, ma nonostante questo, una volta presa la mano, ci si rende conto che affrontare curve e tornanti nel modo sbagliato causa una notevole perdita di velocità del nostro veicolo: in poche parole, la guida pulita viene in questo caso premiata. Giocando nella modalità gran prix comunque, queste finezze hanno relativa importanza anche perché, data la presenza dei numerosi power up, le gare si vincono più con le scorrettezze che non con la pura abilità di guida. Nella modalità time attack invece, le cose cambiano completamente e non essendoci altri avversari al di fuori di voi stessi, la vittoria è strettamente legata alle capacità del pilota. Riguardo le varie piste e per via della loro conformazione, **MK64** risulta in ogni caso un titolo abbastanza impegnativo senza essere comunque frustrante: i numerosi circuiti infatti, sono quasi sempre molto larghi e rimanere in pista non è un impresa alla portata di pochi eletti.

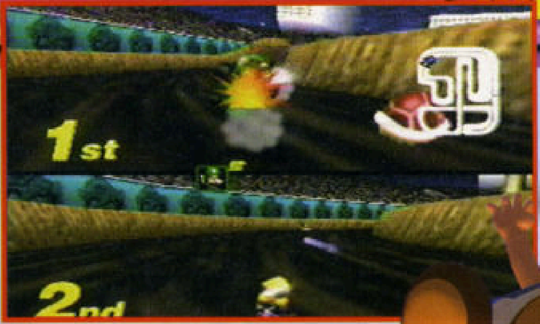
Una volta spiegata la struttura del gioco, è bene passare al versante grafico riguardo al quale ci sono veramente molte cose da dire. Naturalmente, ogni più piccolo particolare è ora realizzato con poligoni solidi e al contrario della maggior parte degli altri titoli di guida, è possibile uscire dalla piste e anche se moderatamente, esplorare con cura ogni minimo dettaglio presente in esse. Lo stile utilizzato è simile in tutto e per tutto a quello già visto in **Super Mario 64** e come tale, la qualità delle immagini è estremamente definita e limpida tanto che in questo genere, non esistono veri e propri termini di paragone. Gli effetti





POWER-UP

Una delle caratteristiche fondamentali rispetto ai soliti giochi di guida, consiste nella presenza di power-up e ammennicoli vari, in grado di modificare radicalmente le strategie e la giocabilità, se paragoniamo il titolo con i soliti racing games dall'impronta più classica. I vari gadgets sono reperibili, passando attraverso delle file di cubi o box trasparenti, posizionati lungo i circuiti stessi; la maggior parte di questi risulteranno assai familiari ai seguaci della versione SNES ma naturalmente, esistono questa volta alcune eccezioni come per esempio le banane, che appaiono dietro il kart in file di cinque, formando una coda che può essere gradualmente staccata con effetti devastanti sulla cricca nemica. Sfortunatamente questa volta, sono presenti un certo numero di box fasulli, contenenti pericolose sorprese come letali bombe: okkio...





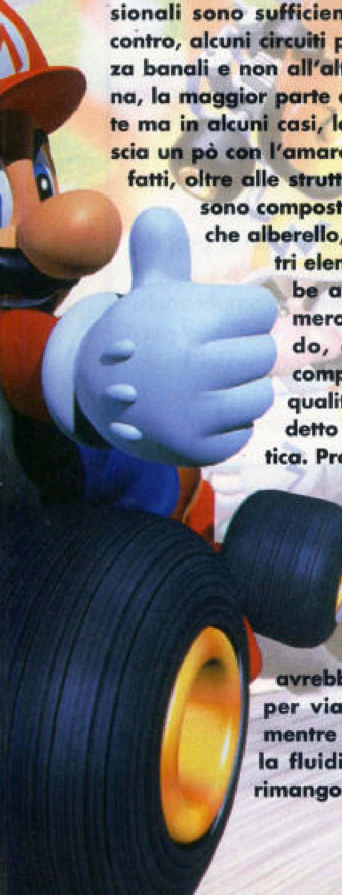


hardware del Nintendo 64, permettono una pulizia grafica per ora inarrivabile da qualsiasi altra console e grazie anche agli stupendi accostamenti cromatici e colorazioni, **MK** è veramente uno spettacolo dal punto di vista visivo. Avvicinandosi agli oggetti per esempio, la grafica non "spixella" e il grado di definizione delle texture rimane invariato; la qualità di queste ultime poi è fantastica e conferisce ai poligoni un grado di pulizia senza precedenti. La fluidità è molto buona ma anche se il numero di frame al secondo dovrebbe oscillare tra i 30 e 40: siamo ben lontani dai 60 annunciati ottimisticamente dalla Nintendo; nonostante ciò, il senso di velocità è stato perfettamente ricreato e viaggiando ad 80 all'ora, le immagini si muovono proprio come dovrebbero nella realtà. Obbiettivamente parlando però, bisogna notare come nonostante l'elevata qualità delle immagini, il numero di poligoni utilizzati non sia poi così elevato; le strutture tridimensionali sono sufficientemente complesse ma per contro, alcuni circuiti presentano fondali abbastanza banali e non all'altezza di un 64 bit. Per fortuna, la maggior parte di essi è più che soddisfacente ma in alcuni casi, la mancanza di particolari lascia un pò con l'amaro in bocca: in alcune piste infatti, oltre alle strutture montagnose (queste non sono composte da molti poligoni) e a qualche alberello, i fondali non presentano altri elementi ed in questi casi, sarebbe apprezzabile un maggior numero di particolari. Ad ogni modo, questa mancanza è quasi completamente compensata dalla qualità delle texture, che come ho detto prima è letteralmente galattica. Probabilmente, le strutture poligonali sono state volutamente semplificate, calcolando che il titolo può essere giocato contemporaneamente da quattro persone: in questo caso, una grafica troppo complessa avrebbe creato non pochi problemi per via della mole di dati gestire, mentre allo stato attuale delle cose, la fluidità e l'aggiornamento video rimangono buoni anche nella modalità 4 players. Per ultimo, anche la parte sonora è stata estremamente curata ed in questo caso mi riferisco sia alle musiche che agli effetti sonori dei mezzi, probabilmente campionati da quelli dei veri go-kart. Tirando le somme, **Mario Kart 64** è il classico gioco Nintendo e come tale, splendidamente realizzato, molto giocabile e longevo e caratterizzato da una cura maniacale, presente in dose massiccia anche nei particolari più insignificanti. Se eravate fans della versione 16 bit o appassionati di giochi di guida, ecco un titolo da non lasciarsi sfuggire assolutamente: compratelo senza pensarci due volte.









MODALITÀ DI GIOCO

Come ogni buon titolo di guida che si rispetti, anche **MK64** mette a disposizione una vasta scelta di modalità di gioco differenti, per un totale di quattro tipi di competizione diverse

GRAN PRIX MODE

In questa modalità, che oltretutto è anche la principale, è possibile prendere parte a ben quattro campionati dalla difficoltà crescente anche se in effetti, questi non sono immediatamente disponibili, ma diventano utilizzabili vincendoli in ordine, uno dopo l'altro; si inizia così con la "Kinoko Cup" e si prosegue con "Flower Cup", "Star Cup" ed in fine "Special Cup". Ogni campionato è poi diviso in quattro corse differenti e se è vero che la matematica non è un'opinione, le piste selezionabili diventano alla fine 16. Una caratteristica molto interessante del Gran Prix Mode, è poi data dalla possibilità di gareggiare da soli o in collaborazione con un amico, contro i rimanenti avversari guidati dalla CPU. Chiaro che per vincere una singola coppa è necessario racimolare il maggior numero di punti e questi ultimi vengono assegnati in base ai piazzamenti che riusciremo a conquistare.

VERSUS MODE

In questo caso, la CPU non prende parte alle gare, che diventano così appannaggio esclusivo di concorrenti umani: ora è possibile gareggiare da un minimo di due ad un massimo di quattro concorrenti ed in questo caso, lo schermo si divide in quattro quarti; in questo caso, nonostante la mole di dati da gestire, il processore centrale si comporta ottimamente, senza mostrare incertezze o rallentamenti di sorta e mantenendo un grado di fluidità più che accettabile.

TIME ATTACK MODE

Questa volta, anche se non ci sono altri avversari sulle varie piste, una sfida epica e ben più impegnativa attende il giocatore, che dovrà mettere alla prova la propria abilità e tecnica di guida, cercando di finire una singola pista nel minore tempo possibile. Una volta terminata una gara, è possibile registrare il proprio record nel Memory Pak: così facendo, nelle gare successive, avrete modo di competere contro voi stessi, questa volta visualizzati in forma di immagine fantasma o "ghost mode".

BATTLE MODE

La modalità battle mode, mette a disposizione quattro circuiti inediti oltre alle 16 piste, per un totale di 20: ad essere sinceri però, non si tratta di piste come le altre, quanto piuttosto di arene in cui è possibile combattere i propri avversari, a colpi di power-up ed armi varie (in poche parole, bisogna tentare di fare esplodere un numero di tre palloncini, in dotazione per ogni avversario): a quanto pare, sembra che **Motor Toon Gran Prix 2** abbia fatto scuola.





COMMENTO

Anche se parlando di giochi di guida preferisco le simulazioni ed in genere, titoli con una ambientazione più seria, **Mario Kart 64** rappresenta un discorso a parte e grazie alle sue qualità, è riuscito a catturare l'attenzione del sottoscritto come da tempo non succedeva. La cosa che più mi ha colpito è senz'altro la giocabilità che permette di controllare i vari mezzi in maniera semplice ma allo stesso tempo precisa ed immediata, merito anche dell'ottimo controllo analogico. La grafica è splendida ma effettivamente in alcuni casi, si sarebbe potuto fare di più anche se visti i risultati, non è proprio possibile lamentarsi. La presenza della modalità versus poi, è fantastica ed il fatto di poter giocare in quattro contemporaneamente, non può essere preso alla leggera; per il resto, otto personaggi selezionabili, 16 piste (più le quattro arene del battle mode) ed un fottio di modalità di gioco differenti, fanno di **Mario Kart 64** una chicca imperdibile: accattatevillo!

Max







COMMENTO



Mario non si stanca di imperversare sulle console Nintendo (e vorrei anche vedere: è la mascotte ufficiale!) e torna col seguito di uno dei giochi che mi hanno più intrippato sul Super Nes. L'impressione generale è ottima ma non poi così esaltante: "per mettere alla prova una console bisogna vedere come se la cava con i giochi di guida" recita un vecchio adagio e i paesaggi di **Mario Kart 64** non mi hanno poi così entusiasmato. Sono abbastanza scarni e l'impressione che si traeva dalle prime foto del gioco è stata confermata. Per contro, non si può certo dire che a questo gioco manchi la varietà: le piste di gara sono tante, e in più ci sono quelle del Battle Mode; poterlo giocare fino a quattro giocatori (possibilità però che non credo abbiano in tantissimi, almeno per ora) è un vero spasso e l'elemento "bellico" rispetto al predecessore è stato rafforzato. Che dire? Forse la realizzazione non è quello che ci si aspettava, ma alla fine è il divertimento che conta...

Paolo





CASA PRODUTTRICE
NINTENDO
GENERE
GUIDA
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1-4















GRAFICA — 92
▲ Estremamente pulita e dettagliata
▼ In alcuni casi il numero di poligoni non è molto elevato

SONORO — 91
▲ Le musiche sono azzeccate ed il rombo del motore esaltante

GIOCABILITÀ — 94
▲ Ottima, aiutata anche dal pad analogico

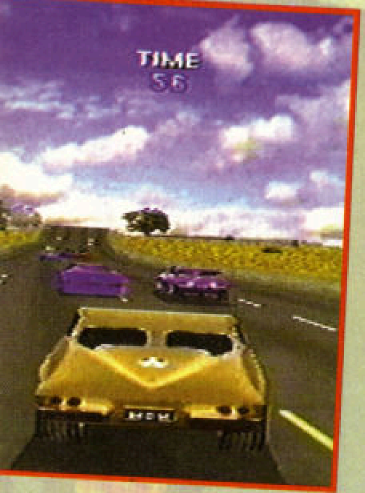
LONGEVITÀ — 95
▲ 16 circuiti e la modalità a più giocatori, fanno di **MK64** un titolo praticamente eterno

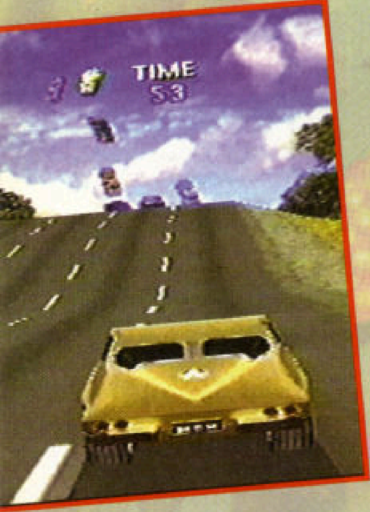
GLOBALE — 92
Mamma mia!

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

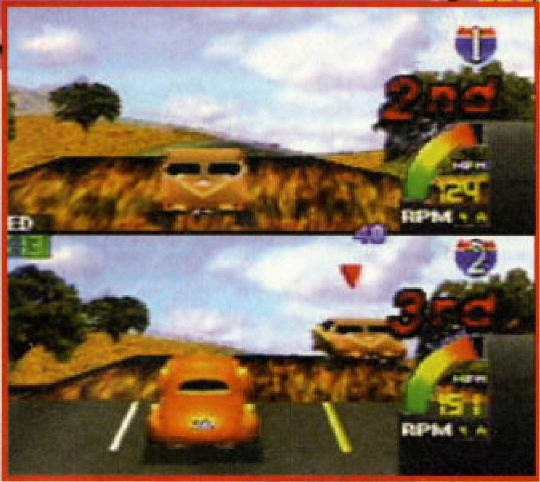
Cruis'n USA

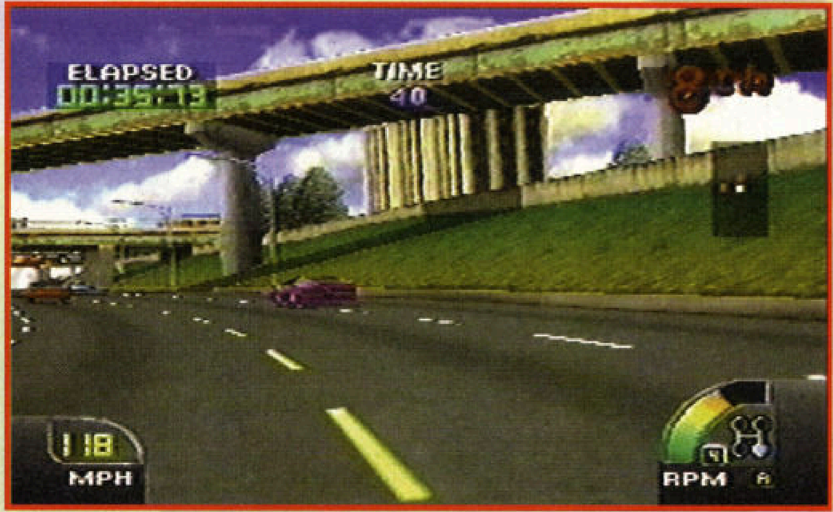
Ecco che questo mese Nintendo ci riprova con l'uscita di **Cruis'n USA**, conversione dell'omonimo coin-op in circolazione da ormai parecchio tempo e basato sullo stesso hardware di **Killer Instinct**: una versione sperimentale e quindi tecnicamente inferiore del Nintendo 64 stesso. Questa volta siamo alle prese con un titolo di guida che, a prescindere dal livello qualitativo (sicuramente non molto elevato), aderisce perfettamente ai canoni dettati da questo genere di giochi: i mezzi guidabili sono infatti bolidi a quattro ruote ed i tracciati, o piste che dir si voglia, sono questa volta costituiti da una serie di strade urbane o statali che di gara in gara, si diramano da una costa all'altra del continente americano. In pratica, si tratta di una corsa selvaggia che partendo dalle strade di San Francisco, conduce dopo una lunga serie di tappe fino alla presidenziale Washington D.C.: trattandosi di una serie di gare illecite, il concept ricorda in un certo qual modo quello presentato a suo tempo dal mitico **Road Rash**. Anche se in questo caso non è possibile bastonare i propri avversari, le gare sono comunque caratterizzate da un elevato grado di scorrettezza, che il più delle volte si manifesta con palesi infrazioni del codice stradale: guida contromano, eccessi di velocità e speronamenti vari con gli avversari sono cose del tutto normali in **Cruis'n USA** e nonostante la frequente presenza di pattuglie stradali, spettacolari incidenti in pieno stile "Chips", sono in questo gioco una cosa assolutamente normale. A livello di conversione, ci troviamo di fronte ad una copia perfetta (seppure leggermente migliorata) della controparte arcade, anche se questo secondo il mio modesto punto di vista, non è da considerarsi come un fattore molto positivo: **Cruis'n USA** era in sala giochi un game discretamente divertente ma già ai tempi della sua uscita, ricordo che i limiti grafici erano purtroppo più che evidenti. Oltre ad una fluidità abbastanza precaria (in parole povere il gioco scattava in maniera oscena) infatti, gli scenari presenti nonostante un livello di complessità non certo elevato erano affetti da fastidiosi fenomeni di pop-up che disturbavano non poco la visuale. Ora, devo ammettere che in parte questi sgradevoli difetti sono stati attenuati anche se non completamente eliminati, ma per contro questo è il minimo che si possa pretendere da una macchina come il Nintendo 64. La fluidità ad esempio è stata migliorata, ma ho notato che il frame-rate rimane elevato solo viaggiando a bassa velocità: aumentando l'andatura purtroppo, le immagini risultano leggermente più scattose, anche se per fortuna, non si raggiungono i livelli del coin-op. Lo stesso discorso vale anche nel caso dell'aggiornamento video : grazie alla funzione di "Load Management", utilizzata via software dai programmatori, si è in parte riusciti ad attenuare i fenomeni di pop-up presenti nella versione originale ed anche se i fondali più massicci clippano ancora, le immagini appaiono in maniera più graduale e sfumata e non improvvisamente, a pochi metri di distanza. Oggettivamente parlando quindi, la grafica del gioco risulta migliorata in questa edizione domestica, ma in effetti, fallisce nell'impressionare quando si pensa che la macchina su cui gira è un Nintendo 64. Voglio dire, gli scenari ed in generale i fondali di questo gioco non sono affatto complessi e, fatta eccezione per alcuni piccoli effetti grafici applicati ai poligoni, questi risultano tranquillamente alla portata di un comune 32 bit. Spero di sbagliarmi, ma in questo caso ho come un brutto presentimento: fino ad ora le voci di corridoio e le specifiche dichiarate dalla stessa Nintendo hanno creato aspettative troppo elevate ma in pratica i vantaggi offerti dalla nuova tecnologia a 64 bit riguardano più che altro la sola qualità delle immagini. Quest'ultima è senza dubbio fantastica (non in questo gioco però) ma è nel caso dei giochi di guida, in grado di muovere un numero di poligoni superiore rispetto alla media, che la console Nintendo inizia a mostrare qualche limite, perdendo quell'alone di onnipotenza che l'aveva contraddistinta fino a poco tempo fa: **Rave Racer 64** era solo una chiacchiera, ma allo stato attuale delle cose, un'eventuale e perfetta conversione del racing game Namco, appare abbastanza utopistica. Grafica a parte comunque, **Cruis'n USA** non si rivela certo un capolavoro di giocabilità e questo per una serie di motivi tra i quali spicca in primo luogo un'impostazione eccessivamente arcade. La conformazione dei tracciati ad esempio, è troppo semplificata ed in pratica, i percorsi sono caratterizzati da una struttura eccessivamente ba-













nale per stimolare la guida: a parte i lunghi rettilinei, i piccoli saliscendi e qualche salto, il gioco è a dir poco piatto e ripetitivo e nonostante il variare dei fondali da uno stage all'altro, la sensazione di deja vù è a mio avviso, troppo accentuata. La cosa si fa ancora più triste quando si parla di controllo del mezzo: in effetti, **Cruis'n** non è un titolo ingiocabile ed anzi la guida delle varie macchine è facile e intuitiva. Il problema, semmai, viene proprio dall'eccessiva facilità nel controllare le varie auto a disposizione: le curve ad esempio possono essere affrontate a qualsiasi velocità, senza il timore di perdere il controllo e l'unica difficoltà sta nell'evitare gli scontri con gli avversari o con i numerosi mezzi che popolano le strade del gioco. Capirete che a questo punto, una simulazione di slalom tra i birilli era forse più azzeccata ma, a parte gli scherzi, un gioco di guida deve essere giocabile ma al tempo stesso impegnare nel controllo dei veicoli per regalare soddisfazioni ed in questo caso, direi che proprio non ci siamo. Se la versione coin-op vi ha fatto impazzire, **Cruis'n USA** su Nintendo 64 vi piacerà e lo stesso discorso vale anche per gli amanti dei giochi di guida non molto impegnati, ma se amate le simulazioni ne rimarrete un pochino delusi...





MI FACCIO LA MACCHINA

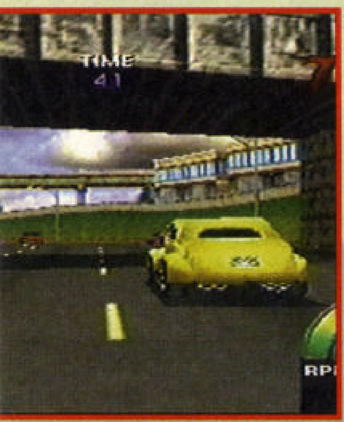
Il numero di mezzi selezionabili inizialmente è limitato a quattro, tuttavia, è possibile utilizzare tre mezzi nascosti che in ordine sono una potente jeep americana (non va molto forte, ma in compenso ha il pregio di non perdere velocità, anche uscendo di strada) uno scuolabus ed una macchina della polizia. Questi tre mezzi sono così selezionabili: nello schermo di selezione, andate, a vostra scelta, su uno dei primi tre mezzi, che partendo da sinistra sono Muscle Car, La Bomba e Devastator VI e prima di spingere il pulsante di selezione, premete tre dei tasti C, di colore giallo (tasto alto, sinistro e basso) ed il gioco è fatto. Finendo il gioco a seconda del livello di difficoltà, verranno poi rilasciate versioni più potenti delle macchine selezionate: qualche kilometro orario in più, colori diversi, ma le vetture sono sempre le stesse.

'63 MUSCLE CAR
Mossa dal classico V8 americano, questa specie di Mustang è la solita vettura tuttofare, senza particolari pregi e difetti: buona accelerazione, tenuta e velocità massima, ma non pretendete niente di eclatante o rimarreste delusi.

LA BOMBA
Il nome di questo mezzo deriva in primo luogo dal suo potente 12 cilindri a V, in grado di sviluppare la potenza di 580 cavalli e di prodursi in accelerazioni davvero esplosive: le 60 miglia orarie (circa 96 dei nostri kilometri) sono raggiunti in 2.51 secondi Per contro, La Bomba non va certo molto veloce, ma in tenuta di strada, se la cava davvero molto bene risultando un veicolo indicato per i principianti.

DEVASTATOR VI
Grazie all'ottimo coefficiente areodinamico, questa macchina è la più veloce dell'intero lotto ma se la cava non molto bene quando si tratta di affrontare le curve: occhio!

ITALIA P69
Con un nome non molto esaltante, questo clone della Ferrari Testarossa possiede un'ottima tenuta, buona velocità e accelerazione vicinissima a quella della Bomba: il mix migliore dell'intero lotto.











Cruis'n USA

CASA PRODUTTRICE
NINTENDO
GENERE
CORSA
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1-2

COMMENTO



Cruis'n USA è una fedele conversione del coin-op ma seppur leggermente migliorata, presenta una struttura eccessivamente arcade per risultare coinvolgente anche a casa. Intendiamoci, non siamo alle prese con un titolo male programmato o scadente ma piuttosto con un gioco, troppo banale per risultare avvincente al di fuori di una sala giochi: nel cabinato originale, dotato di sedile cambio e volante, **Cruis'n USA** non era neanche male, ma in questa versione casalinga le soddisfazioni che derivano dal sistema di guida sono molto tenui. Il pad analogico lavora bene, ma prendere una curva a 100 o 200 è praticamente la stessa cosa e non regala molto al piacere di guida.

Paolo

COMMENTO



Già in sala giochi **Cruis'n USA** non mi aveva fatto impazzire ed è forse a causa della perfetta conversione che il mio giudizio non raggiunge valori molto elevati. La grafica, mix tra elementi poligonali e bidimensionali, fa un uso solamente sufficiente dell'hardware Nintendo ed anche se le immagini sono definite e discretamente particolareggiate, l'esigua complessità dei paesaggi poligonali non giustifica i fenomeni di pop-up e la fluidità non certo eccelsa, seppur migliorata rispetto al coin-op. Ora è anche possibile giocare in due, grazie ad uno split screen orizzontale che permette di sfidare un amico, ma questo non aiuta molto a modificare il mio parere. **Cruis'n USA** poteva essere un buon titolo di guida, ma necessitava di alcune modifiche basilari per attrarre l'attenzione del grande pubblico: la prima cosa che mi viene in mente è la giocabilità ed in particolar modo il controllo del mezzo. Le macchine si guidano fin troppo bene ed è proprio questa eccessiva facilità nel rimanere in strada a sconcertarmi: nonostante la macchina rimanga in pista senza particolari problemi, la sensazione di tenuta risulta troppo scarsa per riuscire a coinvolgermi. Per coloro che invece apprezzano questo stile spiccatamente arcade, niente da dire: **Cruis'n USA** non sarà un capolavoro, ma neanche un gioco scadente ed in fondo si tratta solo di una questione di gusti.

Max

GRAFICA 75

▼ Uguale al coin-op. Ehm...

SONORO 76

▲ Effetti buoni. Le musiche sono carine...
▼ ...ma si poteva fare di più

GIOCABILITÀ 80

▲ Buona in generale
▼ Troppo semplificata per quella che si preannuncia un'esperienza ludica a 64 bit

LONGEVITÀ 74

▲ 14 percorsi sono un buon numero
▼ Messi insieme non valgono due curve e un rettilineo di **Rage Racer**

GLOBALE 75

Una ottima conversione, ma non è certo il gioco di guida dei miei sogni!

WONDER PROJECT J2

SI RINGRAZIA
GAMELAND PER LA CARTUCCIA





Il cuore del gioco, ancor più che nella prima versione per Super Nes, è il rapporto tra il giocatore (inizialmente chiamato Player-san) e la giovane androide protagonista Josette, eredità lasciatavi dal geniale inventore Gepetto, morto prima di completare la sua opera. Il vostro compito iniziale è quindi quello di concludere l'educazione del grazioso automa in modo da poter affrontare le varie prove che vi attendono durante il gioco. Educare una ragazzina robot non è però una operazione del tutto semplice, soprattutto se essa sa a malapena muoversi e parlare. Essenziali saranno quindi le risposte che darete alle sue continue domande ed il modo in cui agirete ogni volta che eseguirà autonomamente una data azione. Il gioco infatti memorizzerà ogni risposta che darete alla piccola Josette e la porterà a comportarsi di conseguenza. Impeditele di arrivare da sola ad alcune soluzioni e dipenderà troppo da voi, continuate a sgridarla e si offenderà rendendovi quasi impossibile comunicare con lei, e così via... Inoltre se per errore gli insegnerete che un libro si mangia o un gatto si prende a calci diverrà la rovina di biblioteche e felini. La protagonista si comporta con un tale realismo che sembra quasi essere dotata di un'intelligenza artificiale. In realtà gli sviluppatori hanno creato un database di comportamenti e reazioni piuttosto ampio che consente al gioco di rispondere con molteplici effetti alle azioni che voi effettuerete. Un altro elemento essenziale dell'interfaccia di gioco era quello di dotare la protagonista di una mimica tale da consentirvi di comprendere il suo umore, per questo si è preferita l'animazione a cel alla grafica poligonale. Quest'ultima infatti non avrebbe consentito quel gran numero di movimenti ed espressioni facciali necessari al gioco. Il 3D comunque non manca e lo scoprirete piacevolmente nei vari veicoli ed aerei realizzati ad arte e nelle splendide sezioni di simulazione poligonali. In un marasma di remake e sequel, **Wonder Project J2** risulta quindi una piacevole variante che sicuramente non mancherà di affascinare più di un videogiocatore in cerca di un prodotto originale ed innovativo.

















COME COMUNICARE CON JOSETTE...

L'interfaccia tra voi e la piccola Josette è il communication robot 5980 Bird che controllerete con il 3D Stick come se fosse un puntatore di un mouse. Grazie a lui potrete indicare alla protagonista gli oggetti da utilizzare e le direzioni in cui muoversi semplicemente posandovi sopra a esse e premendo il tasto Z mentre gli direte di fermarsi sul posto con il tasto R. Se, una volta sopra un oggetto, premerete il tasto in alto del gruppo C potrete inserirlo nel vostro inventario, accessibile in ogni momento tramite l'uso contemporaneo del 3D stick e del pulsante Z.

Tra gli oggetti più importanti vi sono sicuramente i due alimenti principali della protagonista: l'olio per la forza e l'olio per l'intelligenza. Ogni qual volta effettuerà un'azione che comporti attività fisica o intellettiva, la sua energia vitale diminuirà e dovrà essere ricostituita con i suddetti item. Un altro alimento essenziale è il budino, il dolce preferito del defunto Gepetto, che vi permetterà di ridonargli il buon umore nel caso fosse arrabbiata. La funzione più importante di Bird è comunque quella di consentirvi di rispondere alle continue domande di Josette. In pratica avrete a disposizione solo tre risposte accessibili rispettivamente mediante i pulsanti A, B e R. La prima è una risposta affermativa utilizzabile anche per dire a Josette che ha ben eseguito l'azione che doveva compiere. La seconda è una risposta negativa che vi consente anche di avvertire la protagonista che ciò che sta compiendo è sbagliato. Con l'ultimo comando lascia in pratica la scelta a Josette sull'azione da compiere. A seconda di quante volte premerete i suddetti tasti, potrete accentuare il tono della risposta che vorrete dare alla piccola androide.

COMMENTO

Amando particolarmente il primo episodio della serie, attendevo con ansia l'uscita del secondo per Nintendo 64 aspettandomi un prodotto degno di tale macchina. A parte alcuni piccoli problemi, devo dire che le mie aspettative non sono state deluse in quanto mi sono trovato di fronte un titolo decisamente maggiormente curato, soprattutto dal punto di vista dell'intelligenza artificiale, e decisamente più impegnativo da giocare. I maggiori difetti si possono notare dal punto di vista grafico, soprattutto in alcune scene animate dotate di uno effetto di zoom decisamente ridicolo. In compenso però i movimenti dei personaggi, soprattutto per quanto riguarda la protagonista, sono realizzati con cura tanto che si rimane meravigliati dall'elevato numero di espressioni che essi riescono ad attuare. Chi non ha grossi problemi con le avventure in giapponese ed ama questo tipo di simulazioni troverà in **Wonder Project J2** un'ottima alternativa ai titoli non molto brillanti usciti in questo periodo per Nintendo 64.

Diego

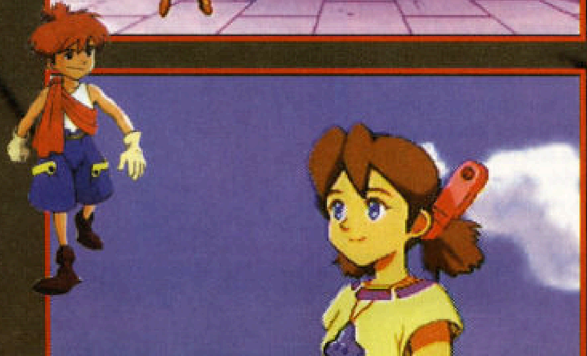












COMMENTO

Wonder Project J2, essendo basato per l'80% sulla comunicazione con la protagonista, è il classico titolo giocabile solo da chi ha una minima conoscenza del giapponese che gli consente di comprendere i vari dialoghi ed agire di conseguenza. Gli altri dovranno accontentarsi di andare a tentativi rischiando però di passare ore e ore a vagare inutilmente per le numerose locazioni del gioco. Se a questo si aggiunge una qualità tecnica che non sfrutta le massime potenzialità grafiche e sonore della macchina non si può che sconsigliare questo titolo, soprattutto a chi cerca principalmente in un gioco azione e frenesia.

Max

WONDER PROJECT J2

CASA PRODUTTRICE
ENIX

GENERE
SIMULAZIONE/AVVENTURA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 80
▲ Estremamente fluide le animazioni dei personaggi
▼ Sporadici bug soprattutto negli zoom

SONORO 82
▲ Musiche senza dubbio coinvolgenti...
▼ ...anche se in alcuni casi possono apparire ripetitive. Pochi i campionamenti sonori

GIOCABILITÀ 78
▲ Interfaccia di gioco immediata e completa
▼ Il giapponese può costituire un limite insormontabile

LONGEVITÀ 80
▲ Il numero di enigmi e locazioni è abbastanza elevato. Cartuccia di salvataggio nella confezione
▼ Non capire i dialoghi può essere parecchio frustrante

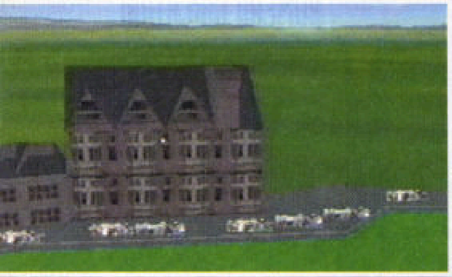
GLOBALE 79
Chi ama questo tipo di simulazioni lo troverà irresistibile, tutti gli altri lo odieranno a morte

SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER LA CARTUCCIA

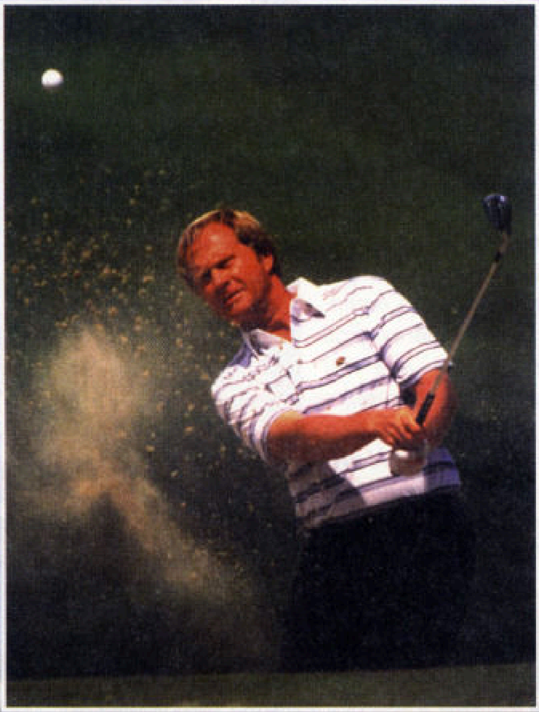








I patiti di golf italiano non possono non ricordare il tracciato di St. Andrews che per noi è legato alle leggendarie gesta del mitico Costantino Rocca. Come non ricordare il suo strabiliante approccino alla 17 dell'ultimo giro che gli consentì di arrivare allo spareggio e poi la sua odissea dentro un bunker più alto di lui? Ora grazie a St. Andrews Golf della Seta avete l'occasione di cimentarvi su questo storico tracciato. Avete molte competizioni a vostra disposizione ma tutte da svolgersi esclusivamente su questo tracciato, cosa alquanto limitativa. Potrete quindi cimentarvi in tranquilli giri di allenamento affondati nel verde dei prati scozzesi, oppure tirare fuori tutto il vostri spirito competitivo e cimentarvi in Tornei, Skin Games e vari tipi di gare a coppie. Dopo aver scelto a cosa volete giocare dovrete selezionare il vostro alter ego informatico. Di ogni giocatore è possibile cambiare praticamente ogni caratteristica: dal volto all'abbigliamento, dall'altezza alle mazze a sua disposizione, ogni parametro può essere variato a vostro piacimento e registrato per successivi utilizzi. Una volta completata anche questa sezione, e c'è veramente di che sbizzarrirsi, potrete finalmente scendere in campo e cimentarvi con l'innovativo sistema di controllo, che si è meritato un approfondimento in un apposito box. Per il resto bisogna dire che la definizione grafica dei tracciati, e soprattutto della vegetazione, è alquanto scarsa: da un 32-bit è lecito aspettarsi di più! Un piccolo particolare merita menzione: se in altri giochi vi trovate a sparare un tiro contro un oggetto esterno alla pista, come una casa, in genere la palla lo attraversa come se non ci fosse, qui invece la solidità si avverte e il colpo rimbalza. Se avessero posto la stessa cura anche per la grafica delle buche sarebbe stato decisamente meglio!



St. Andrews Golf



SONO AL VERDE

Una volta arrivati sul green vi viene offerta una nuova opzione. Qui infatti le pendenze del terreno sono importantissime ma con la normale scala visiva risultano quasi impercettibili. Avrete quindi la possibilità di accentuare i dislivelli per avere una visione certamente meno realistica ma molto più chiara della situazione. Peccato che questa opzione, che abbiamo chiamato "L'Accentuatore", agisca anche sull'ambientazione circostante deformando in modo esilarante case e alberi.

FINALMENTE ORIGINALITA'

Non capita spesso di trovarsi davanti a qualcosa di realmente originale e innovativo: fortunatamente questo e uno di quei casi. Per i programmatori sarebbe infatti stato facile copiare il classico sistema di controllo del tiro che vediamo ormai da anni ma, avendo fra le mani un joy singolare come quello del Nintendo 64 hanno pensato di sfruttarlo a dovere. Fino a oggi come agivate? Selezionavate mazza e traiettoria dopo di che cliccavate per far partire la barra della forza per poi fermare potenza e angolazione. Ora è tutto diverso, dai riflessi ci si sposta alla precisione. Infatti dopo la parte iniziale uguale (fino a che non avete impostato il colpo) si passa alle novità: spostando progressivamente indietro il joy si dosa la carica che si da al tiro. Tirate al massimo e il golfista alzerà la mazza fino a impostare lo swing, agite con più delicatezza e sposterà la mazza quanto basta per fare un approccino al green. Dopo questo c'è l'inevitabile fase di prontezza in cui dovrete bloccare la forza, che comunque è principalmente influenzata dal caricamento. In fondo è una cosa che si sarebbe potuta studiare anni addietro per i vetusti joystick analogici dei PC, ma evidentemente i tempi non erano maturi o nessuno è riuscito ad avere questa intuizione.



COMMENTO

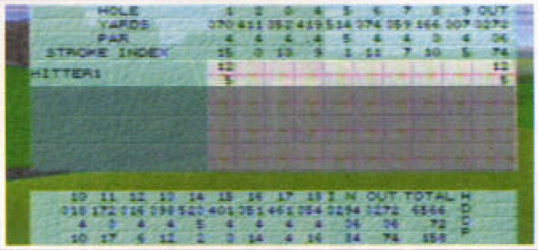


Un gioco indubbiamente a due facce. La prima non è molto incoraggiante e riguarda la grafica, dal mostruoso Nintendo 64 ci aspettiamo di più e questo gioco si fa dare le lezioni dalla serie PGA anche a livello PC! Non basta mettere degli stupendi personaggi poligonali animati alla perfezione se poi le ambientazioni sono realizzate davvero con i piedi! Non vi ripetiamo per decenza i commenti usciti in redazione quando abbiamo visto per la prima volta da vicino i cespugli! Il secondo lato di St. Andrews è legato al sistema di controllo che è veramente eccezionale nella sua originalità. Per chi era abituato da anni alla brava barra della potenza che avevamo a disposizione dai tempi di **Leaderboard** sarà un bello shock ma il joystick analogico del Nintendo 64, una volta fatta l'inevitabile gavetta, si comporta davvero alla grande consentendo di avere come non mai il controllo del tiro. Peccato che il percorso disponibile sia uno solo e che gli ideogrammi di questa versione giapponese rendano non poco complessa la gestione dei menù per noi occidentali.

Puck













COMMENTO



Abituato alla saga **PGA** della Electronic Arts mi sono trovato fortemente disorientato davanti ai controlli di questo gioco: i primi colpi mi partivano a destra e sinistra senza che riuscissi a capirne il motivo; sul green poi le cose peggioravano ulteriormente poiché più un colpo deve essere pennellato più è difficile da eseguire. Perseverando però, piano piano la situazione migliora e si riescono a domare i controlli e allora ci si rende conto della carica innovativa di questo **St. Andrews Golf**. Peccato che ci sia un altro aspetto che inizialmente stupisce in negativo e che purtroppo non migliora col tempo: si tratta della grafica. Se escludiamo i giocatori, che pure in alcuni frangenti non sono particolarmente sbalorditivi, tutta la veste grafica del gioco è altamente al di sotto delle aspettative tanto da non reggere neppure il confronto con i giochi delle console a 32-bit. Il gioco, che comunque non è affatto male, presenta un paio di lati oscuri che non sono sicuro se definire bug o scelte poco fortunate dei programmatori e che riguardano il comportamento una volta che finite fuori dal fairway: quando siete in mezzo agli alberi capita infatti che non vi sia consentito eseguire nessun tipo di tiro. Che fare allora? Boh! Provate a scrivere ai programmatori, in Giappone...

Paolo

St. Andrews Golf

CASA PRODUTTRICE
SETA

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 78
▲ I personaggi sono molto dettagliati e facilmente personalizzabili
▼ Paesaggi realizzati con approssimazione

SONORO 81
▲ Discreti effetti sonori accompagnano le vostre gesta in giro per le buche

GIOCABILITÀ 93
▲ Il sistema di controllo è grandioso e vi rende capaci di calcolare al millimetro i vostri colpi

LONGEVITÀ 75
▼ Un solo tracciato, anche se con numerose competizioni disponibili, non è abbastanza per garantire duraturo divertimento

GLOBALE 84
Un bell'inizio per le simulazioni golfistiche sull'N64, con un sistema di controllo molto innovativo. Peccato che l'aspetto grafico scadente

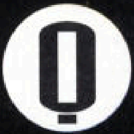
SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER LA CARTUCCIA











Questo nuovo episodio che riporta il marchio di Guerre Stellari è senz'altro il primo capace di regalare autentiche emozioni ai patiti della trilogia su una console casalinga: grazie alle eccellenti potenzialità grafiche, Nintendo 64 è di fatto la prima console in grado di ripetere il successo delle versioni per computer e anzi superarle. Graficamente e dal punto di vista sonoro, **S.O.T.E.** è un'esperienza imperdibile per ogni fan della serie e in grado di spazzare via letteralmente ogni precedente produzione di questo genere. In alcuni casi, la qualità delle immagini unite ad un'ottima giocabilità permettono di immedesimarsi nel gioco come raramente mi era capitato di vedere. La struttura del gioco è prettamente arcade ed anche se le varie sezioni comprendono stili di gioco in parte differenti, l'essenza del titolo è in poche parole quella di uno sparatutto-action game. La trama si colloca tra "Il Ritorno dello Jedi" e "L'Impero Colpisce Ancora", temporalmente parlando, ed infatti, molti dei personaggi caratteristici dei due film sono presenti. Il gioco è veramente coinvolgente e la cura per la trama e l'atmosfera in generale, raggiunge in questa edizione a 64 bit, la sua massima espressione...

STAR WARS® SHADOWS OF THE EMPIRE™

MA È L'EDIZIONE SPECIALE?

S.O.T.E. è strutturato in tre sezioni principali, che in totale, comprendono insieme una decina di livelli diversi, a loro volta suddivisi in uno o più stages differenti, anche se legati da un filo conduttore comune. L'accesso ai vari livelli, è naturalmente graduale e non è possibile visitarli dall'inizio in ordine casuale: una volta scelto il livello di difficoltà e creato il proprio file personalizzato, si inizia a combattere nella battaglia di Hoth; una volta terminato il primo livello, il giocatore ha accesso al secondo e così via, in ordine di difficoltà crescente. Una volta superati comunque, i livelli possono essere rigiocati in ordine sparso, allo scopo di migliorare la propria posizione di gioco, con la raccolta dei "challenge points": il gioco infatti non prevede un vero e proprio punteggio, ma quantifica l'abilità del giocatore grazie al numero di challenge points raccolti; a seconda della loro quantità, è possibile ricevere vite extra nei livelli successivi o addirittura sorprese segrete, elargite alla fine del gioco. Da un lato, è logico supporre che le suddette sorprese siano strettamente collegate al livello di difficoltà: più alto è il livello, più belli i goodies finali. I livelli di difficoltà (sono quattro) sono ottimamente bilanciati e rendono il titolo accessibile, sia ai meno esperti, sia ai giocatori più esigenti che cercano un titolo impegnativo e non facile da finire; già a livello normal comunque, il superamento degli stages non è cosa facilissima ed è necessario rigiocarli alcune volte, per apprendere i patterns necessari ad oltrepassare le sezioni stesse; una cosa è comunque certa: più il livello di difficoltà è alto, minore è la nostra resistenza ai danni subiti e purtroppo più dura la pellaccia nemica. Finire il game a livello Jedi è un impresa a dir poco ardua e solo se la forza scorrerà potente dentro le vostre vene avrete una possibilità, seppur remota, di riuscirci.



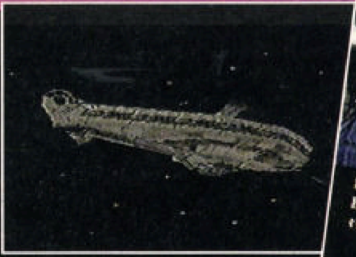
LIVELLO 1: BATTLE OF HOTH

In questo primo livello, alla guida di un agile e veloce Snowspeeder, dovrete cercare di distruggere le truppe imperiali (permettendo ai ribelli di evacuare Echo Base), composte in questo caso da orde di droidi, AT-ST e AT-AT, ovvero i cammelloni robotici; in questo livello, suddiviso in quattro stages, la raccolta dei challenge points è strettamente legata all'uso del "tow cable": la nostra navetta è infatti equipaggiata con un doppio cannoncino laser ed un numero di "tow cables" variabile a seconda del livello di difficoltà; avvicinandosi alle gambe di un AT-ATs, è sufficiente sganciare il cavo di acciaio (con il bottone Z) e compiere una serie di giri concentrici, intorno al cammellone stesso. I giri devono essere regolari ed in caso contrario, il cavo si spezzerà senza molti complimenti; se la manovra avrà successo invece, il gigantesco mezzo meccanico cadrà a terra e sarete premiati con uno dei tre challenge points recuperabili.

LIVELLO 2: ESCAPE FROM ECHO BASE

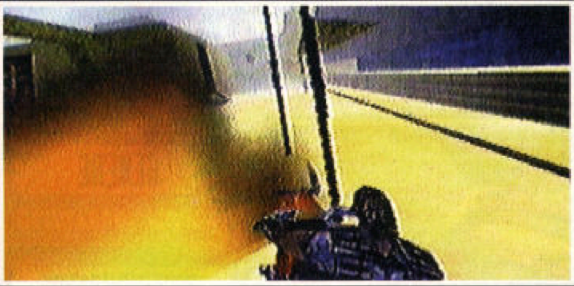
Anche se durante la battaglia di Hoth, la maggior parte dei ribelli è riuscita a fuggire, la distruzione del generatore e quindi degli scudi ha permesso alle truppe imperiali di aprirsi un varco all'interno di Echo Base. Mentre Han Solo, Luke e Leia riescono a fuggire a bordo del M. Falcon, Dash (cioè voi) si trova ancora all'interno della base: la sua astronave chiamata Outrider è infatti bloccata in uno degli hangar della base e lo scopo di questa missione consiste appunto nello sbloccare la porta di uscita e permettere la fuga al nostro eroe; questo livello è la prima sezione alla **Doom**, ossia in soggettiva (anche se altre visuali in terza persona sono utilizzabili) e vi assicuro che la qualità delle texture e in primo luogo le animazioni dei personaggi è molto, molto elevata.



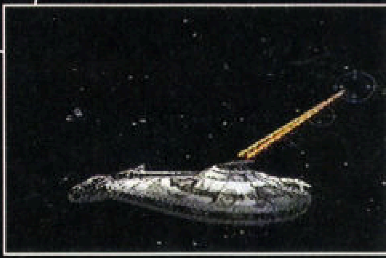












LIVELLO 3: ASTEROID CHASE

Dash è finalmente riuscito a fuggire dal pianeta di ghiaccio, ma solamente per trovarsi dalla padella nella brace: un gigantesco Star Destroyer lo sta aspettando nello spazio e come se non bastasse, l'Outrider si trova nel bel mezzo di un campo di asteroidi. In questa sezione, a dire il vero abbastanza breve, dovrete concentrarvi a blastare le orde di TIE fighters e TIE bombers, nei panni del cannoniere; il controllo dell'Outrider è infatti affidato al droide Leebo, vostro fedele amico e compagno di avventure. Ricordate che in questo stage, i challenge points vengono regalati con la distruzione degli asteroidi rossi.

LIVELLO 4: ORD MANTELL JUNKYARD

In questo livello, oltre a sparare ai nemici, sono stati introdotti alcuni elementi comuni ai giochi di piattaforme: a bordo di un treno infatti, il nostro Dash dovrà destreggiarsi, schivando ostacoli e saltando da un vagone all'altro nel tentativo di raggiungere la discarica e fronteggiare l'IG-88, temibile cacciatore di taglie, rivale di Boba Fett, nonché boss di fine stage. In questo livello, è apprezzabile la libertà di azione: nonostante il percorso sia notevolmente guidato, Dash può spostarsi in tutte le direzioni, donando allo stage un notevole senso di realismo.

LIVELLO 5: GALL SPACEPORT

Prima della distruzione dell'IG-88, Dash Rendar riesce a scoprire il covo di Boba Fett, situato in una base imperiale sulla luna di Gall; questo livello è sicuramente uno di più vasti e con l'ausilio del Jetpack, anche uno dei più divertenti e impegnativi. La grafica dei canyons e le sfumature di colore sono semplicemente fantastiche ed il senso di profondità che lo scenario regala, è impareggiabile per realismo.

LIVELLO 6: MOS EISLEY AND BEGGAR'S CANYON

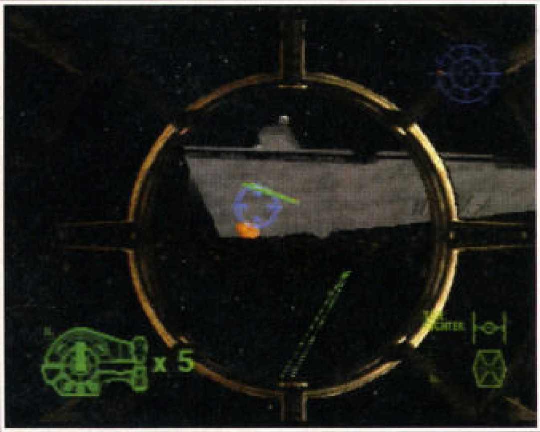
Questo stage è l'unico a non presentare elementi da sparatutto ed infatti è costituito da una sezione di guida in cui, a bordo di una specie di motocicletta fluttuante, dovremo raggiungere la casa di Kenobi: ad ostacolare la nostra corsa, ecco una banda di Swoop Jockeys che, a dire il vero, cercheranno di raggiungere l'abitazione del maestro Jedi prima di voi; non cercate di batterli sul tempo perché sareste del tutto fuori strada: l'unico modo per fermare gli avversari è quello di mandarli fuori strada cercando di distruggerli.

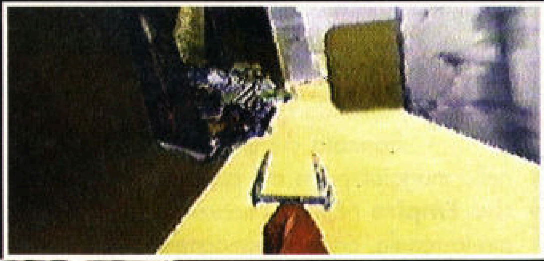
LIVELLO 7: IMPERIAL FREIGHTER SUPROSA

Messo a conoscenza da Luke, del fatto che i piani segreti dell'Impero sono custoditi nella fregata imperiale Suprosa, Dash decide di recarsi sul posto per recuperarli: un'altra bellissima sezione alla **Doom**.

LIVELLO 8: SEWERS OF IMPERIAL CITY

Durante lo svolgimento delle vicende appena elencate, la principessa Leia è stata catturata da Xizor ed è tenuta prigioniera nelle segrete della città imperiale. Luke e Dash decidono di liberarla ed in questo caso, la via più indicata per evadere la sorveglianza, è proprio la vasta ed intricata rete fognaria della città, un luogo ripugnante e a dir poco inospitale, che neanche a farlo apposta, è la dimora dei viscidi Dianogas.



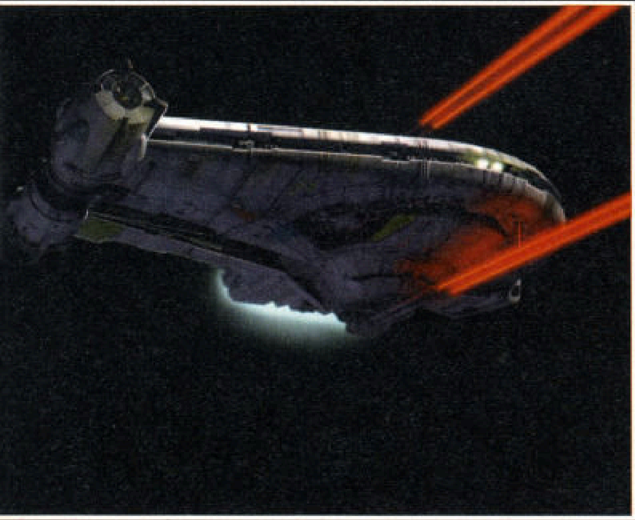


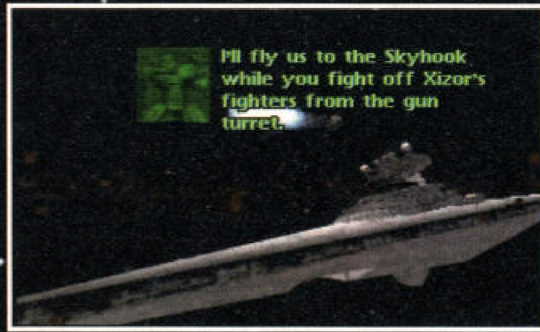
COMMENTO



Pochi giochi riescono a ricreare fedelmente l'atmosfera e la tensione di un film, ma se uno esiste, questo è proprio **Shadows of the Empire**. La grafica sfrutta appieno le caratteristiche hardware del 64 bit Nintendo e, grazie anche al controller analogico, la giocabilità è amplificata al massimo, seppur necessiti del necessario periodo di pratica da parte del giocatore; le musiche, anche se non molto varie a causa della limitata memoria disponibile del formato a cartuccia, sono ugualmente fantastiche e contribuiscono molto a ricreare l'atmosfera del film.

Max





STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

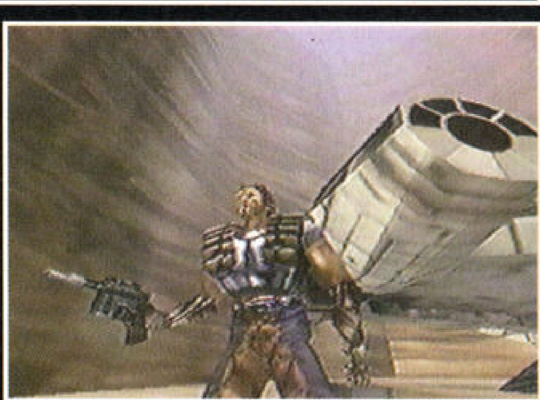
CASA PRODUTTRICE
LUCASARTS

GENERE
AZIONE/SPARATUTTO

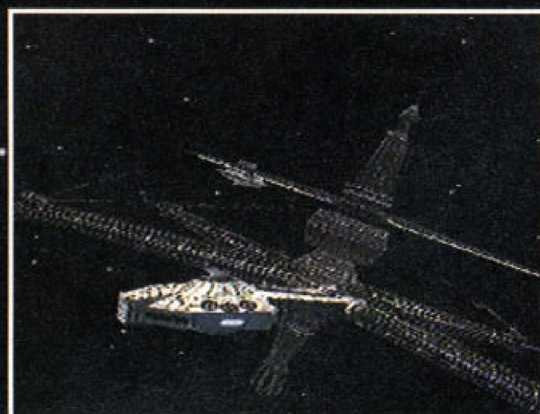
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1







COMMENTO

Star Wars è da sempre sinonimo di qualità e in particolare sulle console Nintendo questa qualità è stata affiancata da un'ottima giocabilità nella maggior parte dei casi. **Shadows of the Empire** NON è l'eccezione che conferma la regola, anzi... Tecnicamente è un buon titolo, con una particolare nota di merito per il sonoro, davvero galattico. Certo, forse siamo un attimino scarsi per quanto riguarda l'originalità, ma quando si ha tra le mani un cartuccione di questo livello è inutile andare troppo per il sottile. Ottimo.

Diego

LIVELLO 9: XIZOR'S PALACE

Penetrati nel palazzo di Xizor, Dash viene informato da Leebo che piazzando una serie di cariche esplosive, è possibile interrompere i contatti tra il palazzo e la fortezza spaziale di Skyhook.

LIVELLO 10: SKYHOOK BATTLE

Questo è l'ultimo livello e, come tale, a dir poco carico di insidie: dopo aver distrutto la flotta scelta di Xizor, Dash dovrà cercare di farsi strada fino al reattore, farlo esplodere e cercare di fuggire incolume da quell'inferno chiamato Skyhook; fate molta attenzione alle Star Vipers di Xizor: sono velocissime, corazzate e dotate di un arsenale bellico invidiabile.



GRAFICA 94

▲ La qualità delle immagini raggiunge livelli fantastici

SONORO 92

▲ Ottime le musiche e gli effetti

GIOCABILITÀ 90

▲ Perfetta, anche se il pieno utilizzo del pad analogico, richiede un po' di tempo per impratichirsi

LONGEVITÀ 91

▲ Grazie ai molti livelli, un gioco abbastanza vasto e articolato

GLOBALE 91

Un gran gioco che oltretutto racchiude uno spessore notevole



Quali sono gli evidenziatori più conosciuti nel mondo?



STABILO® BOSS®

Stabilo Boss, l'evidenziatore fluorescente più famoso nel mondo, ti offre 9 brillanti colori con cui mettere in evidenza tutte le cose più importanti. E per non finire mai di evidenziare, ti dà anche un sistema di ricarica facile e divertente come un gioco.

STABILO® flash®

Per evidenziare con un tratto sottile, puoi scegliere uno dei 6 colori di Stabilo Flash, o di Stabilo Flash edition 1: quello che hai evidenziato, ti salterà agli occhi in un lampo.

STABILO

evidentemente

l'AGENZIA





THREE DIRTY DWARVES

I Three Dirty Dwarves (letteralmente: "tre sporchi nani") provengono da un gioco di ruolo in cui si cimentano quattro ragazzini dalla fervida immaginazione che vengono controllati attentamente dal controspionaggio dell'Esercito poiché uno di essi ha creato un ponte interdimensionale. Questo strumento immaginario trascina i nani nel "mondo reale" insieme a orde di mutanti che minacciano la stabilità degli Stati Uniti dai ghetti di New York. I quattro marmocchi vengono sequestrati dall'Esercito e i nani devono salvarli usando particolari attrezzature trovate in un negozio di articoli sportivi del Bronx. Nel corso dei combattimenti le armi di cui ciascun personaggio è munito possono essere impiegate in diversi modi. Il metodo più semplice consiste nel colpire i nemici sulla testa con quello che si ha per le mani, ma le armi possono anche trovare un impiego più confacente alla loro natura. Il fucile, tanto per cominciare, spara una riserva illimitata di cartucce, una delle quali è sufficiente ad abbattere molte creature; il pallone da football può essere fatto rotolare lungo il terreno per far cadere i nemici e, allo stesso tempo, togliere di mezzo molti ostacoli inanimati; la mazza da baseball può essere usata per spedire palle veloci (anche quattro per volta, se si è bravi) sul volto degli avversari; lo stesso terzetto, infine, può essere raggruppato onde usare in un colpo solo tutta la loro potenza. La selezione del giocatore viene eseguita in diversi modi. Quando si gioca da soli, si controlla un solo nano e gli altri due seguono, pur avendo la possibilità di cambiare "caposquadra" in qualsiasi momento. Se a giocare si è in due, invece, i personaggi vengono spartiti equamente e il terzo elemento può essere sostituito con un altro nano dal primo o dal secondo giocatore. Quando si gioca in tre, infine, viene distribuito un nano a testa. Qualunque sia il sistema di gioco scelto, il gioco è "over" quando tutti e tre i nani vengono colpiti simultaneamente. I programmatori hanno cercato di dare a questo picchiaduro un po' di varietà infilandovi diversi stili di gioco. La maggior parte delle scazzottate ha luogo in un ambiente bidimensionale alla **Streets Of Rage**, ma vi sono anche sezioni in 3D, stage consistenti in una singola schermata che fungono da *bonus rounds*, corse su carrelli da miniera e così via.











COMMENTO

3 Dirty Dwarves pensa di essere un gioco molto divertente, ma mentre si cerca di acquistarne la padronanza si ride molto poco. Il gioco è incredibilmente difficile in quanto lo spazio concesso per agire è molto stretto: una semplice striscia di terreno in fondo allo schermo. E' un vero peccato, perché alcuni dei livelli più avanzati vantano una quantità di avversari dal look davvero originale. L'unica cosa che depone a favore del gioco è la varietà degli stili di combattimento dei tre protagonisti, ma anche in questo caso la scarsezza di spazio viene a mettere i bastoni fra le ruote.

Fabio

THREE DIRTY DWARVES

CASA PRODUTTRICE	SEGASOFT
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-3

GRAFICA 82
▲ Una varietà di stili grafici ben delineati, sprite di grosse dimensioni e ottime animazioni
▼ Il look complessivo resta un po' troppo omogeneo

SONORO 75
▲ Orecchiabili motivi di matrice puramente americana...
▼ ...che però non si addicono al tema del gioco

GIOCABILITÀ 69
▲ Il sistema di selezione dei tre personaggi è originale e l'azione non conosce soste
▼ Le frustrazioni offerte dal gioco sono davvero troppe perché ci si diverta

LONGEVITÀ 66
▲ E' molto difficile, anche approfittando dei continue illimitati
▼ Tutti i livelli seguono uno schema riconoscibile, per cui la noia non tarda a farsi largo

GLOBALE 68
Un picchiaduro che si dà la zappa sui piedi quasi subito, con una struttura di gioco squilibrata e poco spazio per l'espressività del giocatore

IMPACT RACING

Sembra che spingere una vettura lungo una pista non basti più: gli avventori abituali dei giochi di guida esigono che l'asfalto di un tracciato sia reso più appetitoso da emozioni come quelle che possono dare un campionato di rally (**Sega Rally**), splendide donne digitalizzate (**Highway 2000**) e i County Rangers (**Need For Speed**). La JVC ha voluto soddisfare questo genere di pretese con **Impact Racing**, una via di mezzo fra un gioco di guida e uno sparatutto che vi vede sfrecciare lungo una serie di tracciati sbrogliando il traffico a colpi di laser, missili a ricerca di calore e mine. Gli ambienti in cui hanno luogo le corse comprendono un comune paesaggio urbano, una pista coperta di neve e, strano ma vero, un quadrante non bene identificato dello spazio siderale (se non altro, **Impact Racing** eccelle in originalità). Nel gioco c'è un'ampia varietà di vetture dal motore potenziato, un intero arsenale di armi e una montagna di power-up da raccogliere lungo la strada. I punteggi ragguardevoli vengono premiati con la possibilità di munire la propria vettura di cannoni laser e bombe definitive, da utilizzare ovviamente contro l'opposizione. Per completare ogni livello è



necessario guidare a velocità assai elevata e mantenere energia e protezioni su un certo livello. Distruggendo una certa percentuale di vetture rivali potrete accedere a un bonus stage situato in un tunnel. Se poi distruggerete un certo numero di macchine entro il limite di tempo vigente nel livello bonus verrete premiati con una nuova arma.



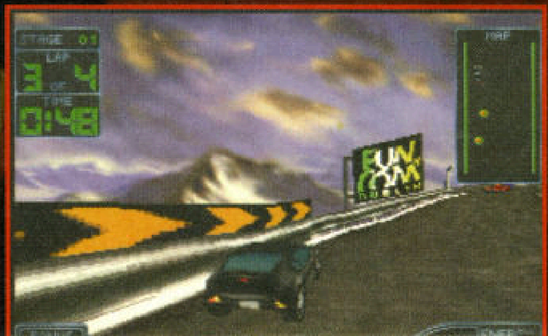
CASA PRODUTTRICE	JVC
GENERE	GUIDA/SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

COMMENTO

Caratterizzato da una struttura di gioco che premia coloro che sono bravi sia a guidare che a sparare, **Impact Racing** è un autentico gioco multi-genere che riesce a convincere su ambedue i fronti. La grafica di **Impact Racing** è fluida e veloce almeno quanto quella di **Need For Speed**, ma tali risultati sono ottenuti solitamente con tracciati dai bordi altissimi e bastioni montagnosi che limitano la quantità di dettagli sui fianchi della strada. Le scorciatoie sono presenti anche se le limitazioni dei tracciati e la ripetitività della struttura di gioco sono un po' demoralizzanti. Tirando le somme, se ne ricava un gioco di guida forse non meritevole di entrare nell'Olimpo del genere automobilistico ma senza dubbio molto divertente.

Fabio





GRAFICA 87
▲ Non opulenta come in molti altri giochi di guida, ma molto più fantasiosa oltre che animata in modo fluido e veloce

SONORO 85
▲ Motivi "da viaggio" superiori alla media ed effetti sonori notevoli

GIOCABILITÀ 89
▲ Al prezzo di un solo CD vi beccate un grandioso gioco di guida e un buono sparatutto

LONGEVITÀ 85
▼ Ci sono soltanto tre tracciati, la loro struttura è elementare e potevano essere più lunghi

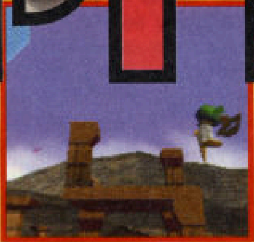
GLOBALE 88
Avvincente amalgama di generi videoludici, **Impact Racing** è un gioco di guida innovativo e di eccellente fattura





ROBO PIT

A chi non piacciono i robot? Certo, potrebbero togliere il lavoro a migliaia di persone e, in un soprassalto di autoconsapevolezza, cercare di distruggere i loro creatori umani, ma alla gente piacciono lo stesso e in **Robo Pit** ve ne sono non pochi. Uno dei motivi principali per cui i robot vengono, diciamo così, messi al mondo, è la possibilità di far fare loro tutto ciò che a noi non piace fare, come pulire la casa, cucinare e, naturalmente, combattere fino alla morte. E combattere fino alla morte è proprio quello che si trovano a fare gli automi di **Robo Pit**. Disegnati a immagine e somiglianza di certi grotteschi robot giapponesi, infatti, questi guerrieri cibernetici devono affrontare i propri simili in una varietà di arene. Ma prima che possiate gettarlo nella mischia, il vostro alter-ego robotico dovete costruirvelo. L'operazione comporta la scelta di un corpo, un paio di gambe, un paio di braccia e, cosa più importante, un paio di occhi. Una volta usciti da questa fase potrete vedervela con un centinaio di altri lottatori meccanici. Ovviamente non bisogna affrontarli tutti in una volta: tutti gli scontri vedono coinvolti due soli robot e chi vince può acquisire tutti i componenti più utili del robot sconfitto: braccia sparanti, gambe a molla, insomma qualsiasi cosa possa avere un certo valore pratico. Queste parti vengono quindi convertite in punti di energia che rendono il vostro automa un guerriero più temibile e quindi più possibilitato di altri a conquistare posizioni nella classifica dei migliori. Ma torniamo alla fase di fabbricazione del proprio campione, che è poi quella più importante. Costruire un robot è molto facile. Prima di tutto il giocatore sceglie il corpo da una varietà di forme e pesi: a questo proposito, è bene precisare che i corpi più pesanti sono più durevoli ma rallentano i movimenti delle articolazioni. In seguito si tratta di scegliere fra una varietà di occhi, anche se la loro funzione, a dire la verità, è puramente decorativa. Poi viene il turno delle braccia: a guisa di cannone, a forma di spada, a forma di lancia, munite di scudo oppure di semplici guantoni da pugilato. Infine si scelgono le gambe, anche se chiamarle "gambe" sarebbe, a dire il vero, un errore: si tratta infatti di supporti come molle e cingoli. Una volta soddisfatti delle scelte effettuate e dato alla vostra creatura un nome simpatico (che ne dite di Beppe?), potrete scendere in campo.







COMMENTO



Definire la struttura di gioco di **Robo Pit** inconsistente sarebbe un eufemismo. A volte pare così inconsistente che ci si aspetta di vederla evaporare nel nulla. La novità insita nel dover costruire il proprio robot pezzo per pezzo prima di entrare in azione sembra, sulle prime, divertente, così come la possibilità di raccogliere ciò che rimane dell'avversario sconfitto, ma sono gli scontri veri e propri che lasciano a desiderare. Spostarsi all'interno di un'arena sembra tutto sommato inutile perché alla fine si riduce tutto a una colluttazione frontale in cui si deve cercare di pestare ripetutamente l'avversario finché la sua energia non si esaurisce. Aggiungiamo a tutto questo il fatto che salire di grado è ridicolmente facile e ci resterà un gioco tanto monotono quanto inutile.

Fabio



CASA PRODUTTRICE
THQ

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 80
▲ Molto simpatico il look dei robot

SONORO 78
▲ Un divertente commento musicale…
▼ …e nulla di più

GIOCABILITÀ 52
▼ Il **Virtual On** dei poveri: alla fine ci si riduce a pallosi scontri frontali

LONGEVITÀ 47
▼ Nonostante si possano modificare i componenti dei robot, la noia subentra presto

GLOBALE 50
Un picchiaduro non privo di spunti originali ma gravemente compromesso da una struttura di gioco banale oltremisura

SUPER PUZZLE FIGHTER II X

スーパーパズルファイターIIX

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER IL CD

La parola "puzzle" dovrebbe aiutare a capire con cosa abbiamo a che fare e, infatti, si tratta proprio di un gioco di abilità sullo stile di **Tetris**, **Puyo Puyo** e via dicendo. Lo scopo è molto semplice: occorre posizionare alcune gemme cercando di abbinare i vari colori tra loro, accumulandone in gruppi il maggior numero possibile. Quando questo avviene, le gemme si fondono tra loro generandone una più grande. Cosa si può fare con una maxi gemma che occupa la metà dell'area di gioco? Risposta: assolutamente niente, a meno che non venga posizionata una sfera contenente una fiamma dello stesso colore delle gemme vicino a una di esse. In questo caso si innesca una reazione a catena per la quale tutte le gemme attaccate al globo e alle gemme successive esplodono e più sono le gemme che esplodono, maggiori sono i punti guadagnati. Questo è il meccanismo principale del gioco. Lo scopo principale, però, non è quello di guadagnare semplicemente punti ma di sconfiggere l'avversario di turno, che può essere il computer o un amico. Naturalmente il primo che non ha più possibilità di immettere gemme nell'area di gioco ha perso. Per questo scopo non basta solamente aspettare che uno dei due giocatori commetta abbastanza errori da compromettere la partita ma occorre disturbarlo il più possibile, facendo sì che la sua area di gioco venga semplicemente invasa da blocchi speciali che hanno la particolarità di trasformarsi in gemme dopo un determinato numero di turni. L'unico modo per ottenere questo risultato è quello di fare esplodere il più alto numero di gemme. Maggiore è il numero delle gemme e maggiore sarà il danno causato all'avversario. Spiegato il gioco passerei la palla al vero punto di forza del gioco che è quello di comprendere al suo interno alcuni dei più famosi personaggi di **Street Fighter Alpha** e **Vampire Hunter**, tra i quali ricordo Ryu, Ken, Chun-Li, Sakura, Donovan, Felicia, Morrigan e Lei Lei. E sono state inserite tutte le mosse speciali, comprese le Super Combo e le Alpha Counter! A proposito di queste occorre fare una precisazione. Ogni personaggio ha una disposizione particolare con cui far cadere le gemme nell'area avversaria. Questo è però più un vantaggio che uno svantaggio in quanto, il giocatore, può predisporre le sue gemme in modo che quando l'avversario manderà i suoi blocchi assassini a riempirvi lo schermo vi farà più un favore che un danno.





COMMENTO



Dopo soli cinque minuti ero preso dalla frenesia del gioco, ridendo come un disperato per via dei personaggi super deformed e imprecando perché il computer non voleva darmi i pezzi necessari. Tutto questo accadeva in sala giochi appena un anno fa e, quando è arrivata la conversione di questo gioco per il Saturn, l'effetto è stato esattamente lo stesso. Per due giorni, infatti, in redazione non si è giocato altro che **SPF2X**, organizzando tornei e sfide megalitiche. Insomma, avrete capito che questo è uno dei titoli più divertenti usciti ultimamente e i personaggi SD, contribuiscono a rendere ancora più esilarante l'atmosfera.

Bio Massa





CASA PRODUTTRICE
CAPCOM

GENERE
ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 92
Per un gioco come questo non è certo essenziale ma, non per questo, meno curata rispetto altri giochi

SONORO 93
Frasi digitalizzate direttamente da **Street Fighter** e versioni remixate delle più famose musiche del picchiaduro

GIOCABILITÀ 87
All'inizio non è molto entusiasmante ma, anche in questo caso, la curiosità regna suprema

LONGEVITÀ 94
Terrificante, passeranno ore e neanche ve ne accorgerete!

GLOBALE 92
Il miglior puzzle game attualmente disponibile per Saturn e, sicuramente, il più divertente!



GAME STORE

FIRENZE - Via M. Fanti, 1/d r. - Tel. (055) 572824
FIRENZE - Via Baracca, 47 - Tel. (055) 434557



SEGA SATURN



DISPONIBILE NINTENDO 64 + GAMES



GAMES PLAY STATION

ANDRETTI RACING
BUBBLE BOBBLE
BUST A MOVE 2
CASPER
CRASH BANDICOOT
DARK STALKER
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
FIFA 97
FINAL DOOM
FORMULA UNO
INTER, SUPER STAR SOCCER
MORTAL KOMBAT TRILOGY
NFL 97
NHL 97
PETER SAMPRAS TENNIS
PROJECT OVERKILL
SIM CITY
TEKKEN 2
TIME COMANDO
TOMB RAIDER
TUNNEL B1
WIPE OUT 2097
X MEN CHILDREN OF THE ATOM

GAMES SATURN

ALIEN TRILOGY
CASPER
DAYTONA CIRCUIT EDITION
DRAGON HEART
FIFA 97
FIGHTING VIPERS
MANX T. T.
PGA 97
PROJECT OVERKILL
SEGA RALLY
SONIC 3D
STREET FIGHTER ZERO 2
TOMB RAIDER
TONSHINDEN HURA
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER KIDS
VIRTUAL ON

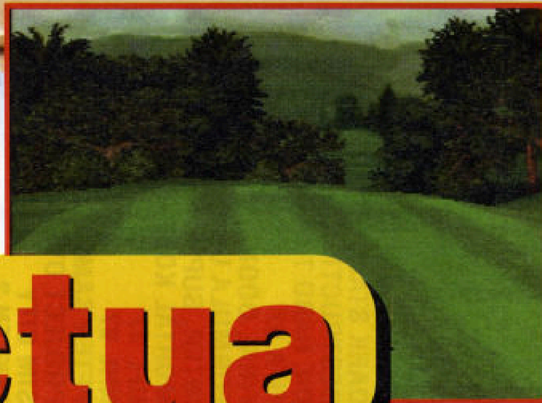
PETER PAN
Via Priverno, 23
Latina - Tel. (0773) 691214

MORGANA
Via Dalmazia, 424
Pistoia - Tel. (0573) 903277

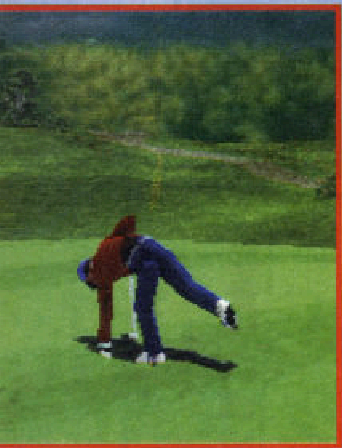
QUELLI CHE IL... GIOCO
Via Giotto, 18/A-B-C
Firenze - Tel. (055) 676975

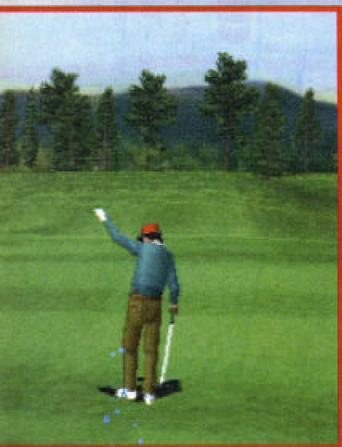
SONY
PLAY STATION



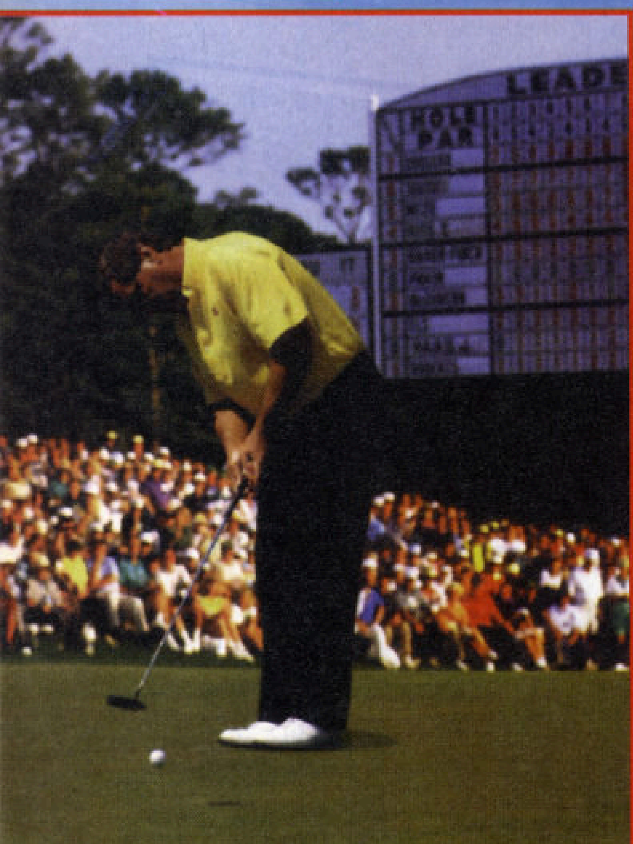


actua GOLF





Pochi giochi vi consentono di umiliarvi come il golf. Mettete che vi invita un vostro amico e vi fa giocare a una simulazione calcistica per voi sconosciuta, sicuramente perdete ma quasi mai con proporzioni esilaranti; se la stessa cosa accade col golf vi ritrovate spesso a colpire a caso la palla e a completare una buca con punteggi che spesso bastano a coprire almeno metà percorso. Se però siete fra gli appassionati di questo genere vi sarete voi stessi resi conto che, da un certo punto di vista, da diversi anni c'è una sorta di uniformazione di questi giochi e alcuni aspetti, come la barra di controllo del tiro, sono sempre uguali. A questa consuetudine (squadra che vince non si cambia) non sfugge neppure **Actua Golf** che pur presentando diversi aspetti originali ripresenta il canovaccio classico delle simulazioni di mazze e palline. La prima cosa che colpisce è sicuramente l'aspetto grafico: ogni vostro colpo è seguito infatti in maniera a dir poco televisiva. Avete a disposizione la bellezza di una dozzina di telecamere da miscelare come vi pare oppure da lasciar guidare dal computer con l'interessante opzione "Intellicam", che in ogni frangente sceglie sempre la visuale migliore. Questo però servirebbe a poco se dietro non ci fosse una adeguata giocabilità, cosa che in questo caso non manca affatto. Abbiamo già accennato al classico sistema di controllo del tiro ma quello che non abbiamo ancora detto è che quelli della Gremlin hanno studiato tutta una serie di opzioni supplementari che vi consentono di eseguire tiri difficilissimi carichi di effetto e di avere una soluzione per ogni situazione che vi potreste trovare ad affrontare. I percorsi disponibili sono soltanto due ma ci sono tutta una serie di competizioni differenti, dalla pratica al matchplay, dal torneo allo skin games, da affrontare da soli o con massimo altri tre amici, che mantengono alto il divertimento nel tempo.

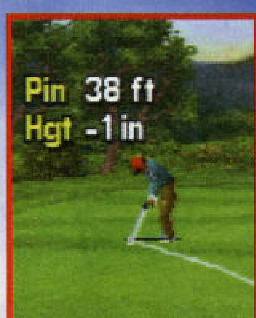






dietro le quinte

Siamo abituati a vedere i protagonisti delle simulazioni golfistiche come freddi omini che colpiscono la palla, si smaterializzano e riappaiono belli e concentrati per il tiro successivo. Con **Actua Golf** i programmatori hanno cercato di caratterizzare di più i golfisti e così hanno inserito tutta una serie di animazioni supplementari molto divertenti. Potrete vedere così il vostro uomo incavolarsi per un banale colpo sbagliato oppure esultare per aver imbucato una pallina impossibile e si conclude con il golfista che va a raccogliere la pallina in buca. Saranno piccoli particolari ma vi danno la misura della cura che è stata usata nel produrre il gioco.

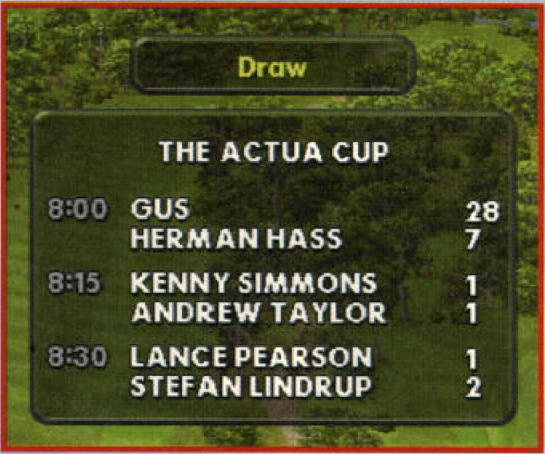


COMMENTO

Fino ad ora quando volevo giocare a golf sul Saturn dovevo ricorrere a **Velora Valley Golf** che, pur essendo un prodotto di tutto rispetto, non è proprio il classico gioco di golf che tutti immaginiamo. **Actua Golf** colma questa lacuna offrendoci un prodotto altamente giocabile, con molto spessore e davvero completo. In questo titolo nulla è stato lasciato infatti al caso. Prendiamo la grafica: i paesaggi sono ben realizzati e ci sono molte visuali, beh questo lo troviamo anche altrove. La sua forza sta in quel qualcosa in più che i programmatori ci hanno messo che in questo caso si concretizza con la possibilità di alternare le visuali con la massima flessibilità possibile. Stesso discorso vale per il controllo che solo apparentemente somiglia a quello degli altri giochi del genere: qui si va oltre e se volete potete cercare di eseguire, sempre tramite un sistema molto immediato, tiri carichi di effetto e di spettacolarità. Senza dubbio il miglior gioco di golf per Saturn che sarebbe stato quasi perfetto se magari ci avessero messo un percorso in più.

Puck













COMMENTO

Con le nuove console a 32-bit le simulazioni golfistiche hanno visto una grande evoluzione dal punto di vista grafico ma un non altrettanto rilevante sviluppo dal punto di vista della giocabilità: in fondo si fanno le stesse cose che si facevano 8 anni fa con **Leaderboard**. **Actua Golf** si sforza di andare più in là e oltre a vantare un impatto visivo brillante e di grande effetto può contare su uno schema di gioco immediato ma completo, semplice ma dalle grandi potenzialità. Finalmente avete a vostra disposizione in pochi instanti tutto quello che vi serve per fare un semplice tiro o per provare qualche colpo che riscriva la storia del golf moderno. Tutto l'impianto supplementare del gioco è all'altezza e comprende i soliti numerosi tipi di competizioni a cui ormai siamo abituati e che sono lo standard delle simulazioni di questo tipo. Il risultato finale è un gran gioco, sicuramente il migliore di questo genere per Saturn e fra i top in assoluto.

Paolo



CASA PRODUTTRICE
GREMLIN

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 86
▲ Paesaggi dettagliati, pur con qualche minima imperfezione. Le diverse visuali rendono il tutto ancora più accattivante

SONORO 73
▲ I tre commentatori digitalizzati sono davvero vari e ben fatti
▼ Per il resto le musiche sono minime e così pure gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 93
▲ Facile da iniziare ma difficile da domare: per eseguire alla perfezione i tiri più complessi vi ci vorrà tempo

LONGEVITÀ 89
▲ A livello Professional il gioco è davvero una sfida alle vostre capacità
▼ Due soli percorsi sono un po' pochini

GLOBALE 92
Sicuramente il più completo e meglio realizzato simulatore di golf per Saturn: alla concorrenza lascia solo le briciole



CASA PRODUTTRICE	VIRGIN
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

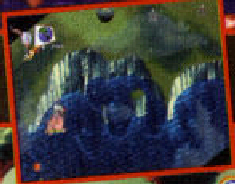
Considerato quanto successo ha avuto da quando è stata fondata, è sorprendente osservare quanto avara di giochi sia stata la Shiny Entertainment fino ad oggi. Anzi, verrebbe da pensare che la Shiny sia in realtà gestita da Earthworm Jim (in una tenuta robotica da perfetto uomo d'affari) e che Dave Perry non fosse altro che un personaggio creato dal verme per gestire i rapporti con il pubblico. Immaginatevi un po' la scena: il nostro narcisistico invertebrato che, seduto di fronte alla scrivania del suo ufficio, realizza schizzi di Dave che incontra i giornalisti, scrive giochi sulle imprese eroiche di Jim e guida la sua bella macchina. Questi schizzi vengono poi consegnati agli sviluppatori che creano il convincente e interattivo software di Dave Perry con cui ingannare il pubblico di videogiocatori. E nel frattempo, il nostro viscido amico intasca tutti i soldi guadagnati nel retro dei platform che lo vedono protagonista. Se questo è vero, è chiaro che Jim, ultimamente, non si è dato da fare più di tanto per salvare l'universo, in quanto la sua performance sul Saturn è solamente una replica della sua ultima fatica per Megadrive, anche se con l'aggiunta di ciò che il Saturn può offrire sul versante di grafica e sonoro, ecco una bella immagine digitalizzata a corredo delle schermate di caricamento fra un livello e l'altro. A parte questo, **Earthworm Jim 2** resta il platform di sempre, con tutto il suo repertorio di nemici animaleschi: primo fra tutti Psy-Crow, la nemesi giurata di Jim, e quindi creature meno truci ma ugualmente noiose come ad esempio mucche e maiali. Sarà forse il caso di precisare che queste due specie di animali svolgono sempre un ruolo di un certo rilievo nella struttura di gioco. Capiterà per esempio che Jim debba far scendere dei maiali lungo alcuni scivoli, o che debba impedire che alcune mucche vengano rapite dagli UFO. O, addirittura, liberare dei criceti dalle loro ruote: insomma, il trionfo del rustico!



EARTHWORM JIM 2













COMMENTO



La versione originale di **Earthworm Jim**, cioè a dire quella per il Megadrive, uscita un anno fa, mi era davvero piaciuta. Ora però non posso fare a meno di pensare che la Shiny poteva fare molto di più per la versione Saturn. Benché la grafica sia estremamente particolareggiata e splendidamente ombreggiata, sono molti gli sprite che appaiono piccoli e poco nitidi, e come se ciò non bastasse la gamma cromatica di molti livelli è sempre la stessa, cosa che rende ripetitivo il look del gioco. Infine, sebbene ci sia molta varietà nella struttura di gioco, **EJ2** si comporta e si presenta ai nostri occhi come un gioco a 16-bit. Non è un gioco malvagio, anzi è certamente superiore a certa "monnezza" che è stata riversata finora sul Saturn, ma avrei voluto che la Shiny si fosse data veramente da fare e avesse quindi prodotto il capolavoro che è senza dubbio in grado di realizzare.

Fabio

GRAFICA 76
▲ Sprite ben delineati, bei colori e animazioni degne di un *cartoon* di Walt Disney
▼ In generale, poteva essere migliore

SONORO 82
▲ Una quantità di effetti sonori molto azzeccati
▼ Una varietà di motivi rockeggianti piuttosto incolori

GIOCABILITÀ 72
▲ Si lascia giocare come sempre...
▼ ...ma ormai sa di datato: si vede perfettamente che è nato come gioco a 16-bit

LONGEVITÀ 78
▲ Innumerevoli livelli e, in questi, quanto basta per volerlo completare...
▼ ...anche se più per un senso del dovere che per divertimento

GLOBALE 70
Ottimo sul Megadrive, sul Saturn **Earthworm Jim 2** è poco entusiasmante: provaci ancora, Shiny, vedrai che ce la farai


ATLANTIDE
VENDITA AL DETTAGLIO & PER CORRISPONDENZA - IMPORTAZIONE DIRETTA
79.000 99.000 99.000 99.000 99.000 99.000 99.000 99.000
99.000 99.000 99.000 99.000 109.000 119.000 119.000 119.000
129.000 149.000 149.000 DISPONIBILE DISPONIBILE 19.900 39.900 TELEFONA
39.000 39.000 39.000 49.000 49.000 49.000 99.000 109.000
49.000 49.000 39.000 49.000 49.000 69.000 69.000 69.000
79.000 DISPONIBILE DISPONIBILE 129.000 149.000 149.000
DISPONIBILE DISPONIBILE DISPONIBILE DISPONIBILE DISPONIBILE 99.000
0362/238148
VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
SEREGNO (MI)

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

VIRTUA COP 2









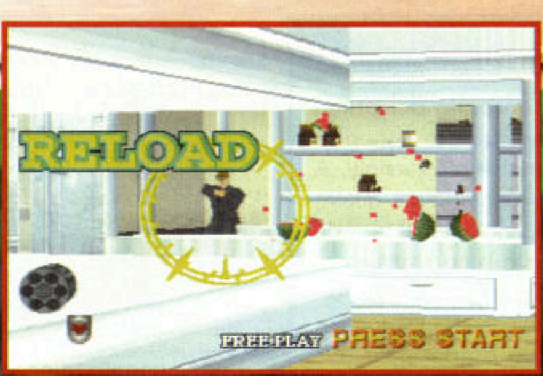






Eh già, è proprio vero; quando le cose si mettono male, tutto sembra congiurare contro di noi. E' questo quello che evidentemente devono aver pensato anche i tre poveri protagonisti di **Virtua Cop 2** (i due del precedente episodio più la nuova arrivata, la brillante Janet Marshall) che, dopo aver ripulito una prima volta Virtua City dai malviventi si ritrovano a dover affrontare una nuova e pericolosa minaccia. Nuova per modo di dire visto che, dopo numerose ricerche i nostri tre eroi sono riusciti a scoprire che, a minacciare la loro città è ancora una volta la EVL Inc., l'associazione terroristica che loro credevano di avere sgominato. A questo punto, per fermare i loro loschi piani non resta che fare una semplice cosa: prendere la pistola e tornare sulle strade a combattere. Ed è a questo punto che entrate in gioco voi che, nei panni dei tre poliziotti, dovrete attraversare tre diverse ambientazioni (di cui parleremo più in dettaglio in un box) piene zeppe di nemici da eliminare e di civili da salvare. La struttura di gioco fondamentalmente non ha subito numerose variazioni rispetto al suo celebre predecessore, anche se sono presenti alcune novità, come la scena dell'inseguimento in macchina, particolarmente spettacolari. Inoltre in alcune sezioni del livello, sono presenti dei bivi che portano a differenti sezioni; nulla di incredibile, ma questo fatto rende l'azione un po' più varia e aiuta a diminuire quella sensazione di trovarsi di fronte a qualcosa di totalmente predefinito. Al termine di ogni livello non manca poi il classico nemico finale, particolarmente potente e ostico da sconfiggere. Ed è proprio in queste situazioni che le varie armi segrete a disposizione presenti si rivelano di particolare importanza. Quando la normale sei colpi non è infatti sufficiente, si possono cercare, distruggendo oggetti che appartengono al fondale, diverse armi particolarmente potenti e distruttive (è anche possibile recuperare un kit medico che aumenta l'energia a disposizione del nostro eroe di una tacca). E questo ci porta a sottolineare un altro aspetto particolare di **Virtua Cop 2**, ovvero la possibilità di sparare su tutto quello che è presente sullo schermo e, nella maggior parte dei casi, vederne evidentemente le conseguenze. Tanto per fare alcuni esempi, se si colpisce un monitor, questo cadrà per terra (colpendo eventualmente lo sfortunato che si trova sulla traiettoria) così come sono visibili i segni sul muro e sulle vetrate dei colpi che hanno mancato il bersaglio. Tutti tocchi di classe che senza dubbio aumentano il già elevato livello di spettacolarità di questo prodotto. Malgrado quanto abbiamo appena detto, bisogna comunque sottolineare che le differenze rispetto al primo **Virtua Cop** non sono particolarmente numerose e, nella maggior parte, non intaccano minimamente l'aspetto strutturale (aspetto comunque già constatabile nel coin-op). Fatto prevedibile, anche perché, come si suol dire, squadra che vince non si cambia, ma che comunque potrebbe deludere alcuni videogiocatori.







LE ARMI SPECIALI

Nel corso del gioco è possibile trovare, distruggendo alcuni oggetti che fanno parte del fondalo (monitor, piante, fusti di petrolio e molto altro) nuove e potenti armi che si sostituiscono alla pistola a sei colpi che si ha in dotazione all'inizio della partita. Alcune di queste armi, che restano a disposizione fino a quando non si viene colpiti, possono essere ricaricate mentre altre, una volta terminate le munizioni, vengono gettate. Di seguito una rapida descrizione di queste armi:

PISTOLA AUTOMATICA: Questa pistola è dotata di quindici colpi e può essere tranquillamente ricaricata. Le sue caratteristiche (potenza di fuoco e precisione) sono praticamente identiche a quelle della sei colpi con cui si inizia la partita.

FUCILE: Il fucile è dotato di ben ventiquattro colpi. Peccato solamente che questa potente arma non sia assolutamente ricaricabile e che i proiettili vengano sparati tre alla volta.

MITRAGLIATRICE: Senza dubbio una tra le armi più potenti a disposizione. La mitragliatrice può sparare il singolo colpo oppure, se si tiene premuto il pulsante di fuoco, la raffica, utilissima per eliminare i piccoli gruppetti di nemici. Se a tutto questo aggiungiamo il fatto che è dotata di ben trenta colpi ed è ricaricabile, risulta subito evidente che questa è l'arma più adatta per lo sterminio di massa.

FUCILE A SCOPPIO: Sono solo sei i colpi di cui è dotato il fucile a scoppio (comunque ricaricabile) ma, l'ampio raggio in cui si spandono i pallini una volta sparato, rendono questa arma particolarmente temibile.

MAGNUM: Anche in questo caso ci troviamo di fronte a un'arma ricaricabile la cui principale caratteristica è quella di essere in grado di perforare praticamente qualsiasi ostacolo. Proprio per questo motivo il suo utilizzo risulta fondamentale soprattutto se si vogliono eliminare nemici nascosti dietro gli oggetti che compongono il fondale. Il principale difetto di questa arma è quello di essere dotata solamente di sei miseri colpi.









LA GRANDE SPARATORIA

Come nel primo episodio della serie, anche in **Virtua Cop 2** sono presenti tre differenti ambientazioni di gioco che poi corrispondono anche al livello di difficoltà. Rispetto al suo predecessore mi sembra d'obbligo sottolineare che, soprattutto dal punto di vista grafico, sono stati fatti evidenti passi in avanti e ora sono presenti alcune scene veramente spettacolari.

BIG CHASE: L'avventura dei nostri tre eroi inizia nel bel mezzo di una rapina all'interno di una delle più famose gioiellerie di Virtua City. In questo caso bisogna riuscire a evitare i numerosi ostaggi (colpirli costa infatti una tacca vitale) prima di lanciarsi in un folle inseguimento in macchina che vi condurrà sino all'altro capo della città. Ora non vi resta che affrontare Bull, il nemico finale di questo livello, personaggio che ha una particolare caratteristica; ama infatti scagliare contro i suoi avversari qualsiasi tipo di oggetti!

SAVE THE MAYOR: La missione che dovrete compiere nel secondo livello è particolarmente delicata visto che alcuni terroristi assoldati dalla EVL Inc hanno rapito il sindaco di Virtua City e sono decisi a ucciderlo. Una soffiata ha però rivelato il luogo in cui è situato il nascondiglio dei nemici: una lussuosa nave da crociera ormeggiata al molo 10. Non resta quindi che cercare di farsi strada fin all'interno della barca, cercare in quale stanza è stato nascosto il sindaco e infine affrontare gli Aero-Divers, un gruppo di criminali dotati di jet-pack e lancia razzi, che vi sbarrano la strada per giungere al ponte Fiesta.

RAILLINE SHOOTOUT: L'ultimo livello può essere senza dubbio considerato il più difficile. Partendo dalla metropolitano di Virtua City, nella quale bisogna fare particolare attenzione a non uccidere i cittadini innocenti si arriva infine in una caverna che costituisce la base segreta della EVL Inc. A questo punto, dopo aver affrontato un numero veramente impressionante di criminali non resta che combattere con il capo dell'organizzazione, il malvagio Garse Bradley che, per riuscire a uccidervi, è disposto a utilizzare qualsiasi mezzo, anche il temibile carro armato!

COMMENTO

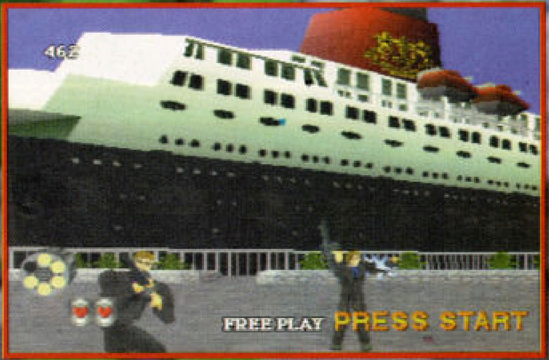


Ero già un fan accanito del primo **Virtua Cop** ma questo sequel è qualcosa di veramente fenomenale. A differenza dell'originale infatti questo secondo episodio vanta, oltre ad una veste grafica più ricca e definita, una struttura di gioco più varia ed articolata alla quale si affiancano una serie di ambientazioni veramente molto intriganti. Questo è principalmente imputabile ai vari sotto stage che compongono i 3 livelli di gioco che, oltre a risultare dannatamente lunghi ed impegnativi, presentano anche una serie di variazioni sul classico tema dei massacri cittadini. Prendere la propria macchina e mettersi a sfrecciare per le strade della città risulta infatti una esperienza semplicemente esaltante e, anche se alla fin della fiera la meccanica di gioco risulta sempre la stessa, la frenesia dell'azione ed il taglio tipicamente cinematografico di alcune sequenze non potranno che catturare il vostro interesse per un lunghissimo lasso di tempo. Ovviamente rimane ben inteso che, per quanto possa essere ben realizzato, per poter apprezzare appieno questo titolo dovrete comunque essere appassionati di questo genere di titoli, altrimenti correrete il rischio di trovarvi con un game fantastico che però non vi sfagiola a dovere. Bene guys, questo è tutto, ora scusatemi ma ho una voglia matta di andare a provare il mio nuovo revolver!

Shogun











CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 93
Ottima in generale, particolarmente spettacolare in alcune sezioni

SONORO 90
Musiche ed effetti coinvolgenti

GIOCABILITÀ 90
Identico al coin-op, soprattutto se avete a disposizione la pistola

LONGEVITÀ 90
Tre livelli possono sembrare pochi, ma il livello di difficoltà è abbastanza elevato

GLOBALE 90
Una ottima conversione che piacerà sicuramente ai fan del genere

COMMENTO



Bisogna ammettere che i programmatori della Sega sono riusciti a realizzare una conversione da coin-op veramente ottima e particolarmente fedele all'originale. Tutte le caratteristiche dell'arcade sono state convertite fedelmente e anche a livello grafico, con le dovute proporzioni, ci troviamo di fronte a un titolo ottimamente curato e spettacolare. Spettacolare sia per quello che riguarda la cura dei dettagli (i fori dei proiettili sui muri e nei vetri quando si sbaglia mira, tanto per citare un piccolo esempio) che per alcune situazioni di gioco. A tutto questo bisogna poi aggiungere un sonoro ottimo sia nell'accompagnamento musicale che negli effetti e una struttura di gioco che, anche se già ampiamente collaudata nel precedente episodio, risulta gradevole e coinvolgente. Indubbiamente notevole anche la longevità (a patto che non giochiate al livello più basso con il massimo numero di continue, ma perché dovreste farlo?) sia per il gran numero di nemici presenti che per la presenza dell'opzione per due giocatori. L'unico difetto che personalmente ho riscontrato è forse l'eccessiva somiglianza con il suo prestigioso predecessore ma, se avete apprezzato la prima avventura dei poliziotti virtuali e non siete alla ricerca di particolari innovazioni in questo genere di titoli, penso proprio che non rimarrete delusi dal qui presente **Virtua Cop 2**.

End

LA PRIMA VIDEO-GUIDA PER NAVIGARE SU INTERNET



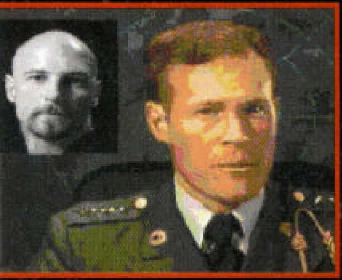
in compagnia di Patrizio Roversi e Syusy Blady

Tutto quello che avresti voluto sapere su Internet per la prima volta in video-cassetta: un viaggio senza sorprese nella rete delle reti guidati da due turisti esperti e soprattutto simpatici. Sessanta minuti insieme a Patrizio Roversi e Syusy Blady e tutto vi sembrerà più facile: dal browser alla posta elettronica, dal newsgroup ai motori di ricerca. I segreti di Internet diventeranno anche vostri e ben presto anche chi credeva di essere negato per l'informatica, scoprirà di essere un perfetto internauta. Perché divertendosi si impara meglio!

Fascicolo più video a sole lire 19.900

JACKSON LIBRI®
MARCHIO REGISTRATO GRUPPO EDITORIALE FUTURA
in collaborazione con
Microsoft® digital ITnet

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO PER IL CD

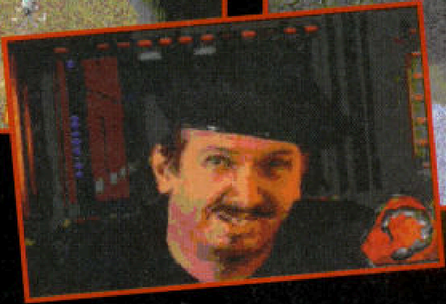




COMMAND & CONQUER

C'erano una volta i war game, sinonimo di noia, azione nulla e grafica ridicola. Fortunatamente di recente la tendenza è cambiata e si è cercato di rendere questo genere più giocabile e accattivante pur non sacrificando la componente strategica. Risultato massimo di questo processo, passato per molte fasi intermedie come **Cannon Fodder** e **Mega-Lo-mania** solo per citarne due, è questo **Command & Conquer** che su PC ha ottenuto un successo clamoroso vendendo più di un milione di copie. Lo scenario in cui questo gioco vi catapulta è relativamente facile da spiegare: in un futuro non troppo lontano il mondo è diviso in due grandi fazioni perennemente in lotta, la confraternita dei Nod ed i Global Defence Initiative. Voi potrete scegliere chi preferite ma, se proprio lo volete sapere, i Nod dovrebbero essere i cattivi. Una volta scelto quindi con chi schierarvi dovrete scendere in campo e affrontare numerose missioni in cui il fine ultimo è quello di far primeggiare definitivamente il vostro esercito su tutto il mondo. Il passo seguente è ascoltare l'obiettivo della missione e darsi da fare per raggiungerlo. Una volta in azione avrete a disposizione un determinato numero di unità e magari di soldi, questi ultimi legati alla quantità di Tyberium in vostro possesso. Si tratta di una sostanza molto importante che una volta raffinata consente di avere l'energia necessaria per fare tutto ciò che vi serve. Sul campo di battaglia infatti non dovrete solo battervi fino alla morte ma dovrete anche preoccuparvi di costruirvi delle decenti infrastrutture, come baracche e stabilimenti, che vi consentano di avere nuovi soldati e di disporre di armi sempre più potenti. L'ottimo mix della parte gestionale con quella d'azione è il segreto del successo di questo gioco che già vanta numerosi tentativi, per lo più mal riusciti, di imitazione.









TWO CD IS MEGL CHE ONE

Appena aperta la confezione di **Command & Conquer** si è presi da un certo sconforto: cosa ci fanno due CD? Come li devo usare? Prima uno e poi, cambiando al volo, l'altro? Queste sono cose che capitano ai PC non alle console! L'arcano è presto spiegato e proprio coloro che hanno già giocato alla versione Ms-dos sanno il perché di queste cose. Ogni CD contiene le missioni e le animazioni relative a uno dei due eserciti in campo, se quindi volete difendere i colori dei Nod dovete inserire il relativo supporto se invece tifate per i Gdi dovete prendere l'altro disco. Semplice no?







MISSIONE IMPOSSIBILE (MA SENZA TOM CRUISE)

Il gioco comprende sia le missioni dell'originale versione di C&C sia quelle che, sui PC, erano comprese nel data disk Covert Option. In totale sono cinquanta, divise equamente in venticinque per ogni esercito. Solo apparentemente quello che dovrete fare è distruggere tutto quello che incontrate poiché spesso vi verrà chiesto anche solo di compiere azioni da commando come ad esempio uccidere dei graduati nemici o liberare dei prigionieri. Tutto questo per garantire una longevità davvero invidiabile che vi garantirà divertimento eterno (o quasi).

COMMENTO



Per strani casi della vita non era ancora riuscito a vedere fino a questo momento **Command & Conquer**, ne avevo sentito parlare un gran bene ma, da bravo pignolo, volevo provarlo di persona prima di accettare le opinioni altrui. Beh, i complimenti e i riconoscimenti che ha raccolto **C&C** sono pienamente meritati e anzi non ci sono parole per descrivere adeguatamente questo gioco, va provato per essere compreso fino in fondo. Dietro quindi un concept molto intelligenti che abbina strategia e azione (con qualche strizzatina d'occhio ai giochi tipo **Sim City**) c'è una realizzazione tecnica all'altezza della situazione. La grafica pur essendo minuscola è sempre perfettamente nitida sullo schermo e le animazioni che si alternano fra una missione e l'altra sono davvero di ottima qualità. Bisogna ammettere che il joypad non è particolarmente comodo e spesso si vorrebbe disporre di un mouse ma anche in questa veste la giocabilità resta comunque altissima. Chissà cosa sarebbe diventato **C&C** se avessero previsto la possibilità di un link!

Buck



COMMENTO



Già su PC i giochi puramente strategico-militari non mi erano mai piaciuti, troppo monotoni e seriosi, figuratevi quindi con che scetticismo ho provato un gioco del genere su di una console. **Command & Conquer** invece mi ha fatto radicalmente cambiare idea perché rispetto ai vecchi war game è tutta un'altra cosa: grafica accattivante e azione non mancano assolutamente ma comunque non è andata persa la spiccata connotazione strategica. Si tratta di un connubio ben riuscito fra generi diversi che risulta divertente anche se giocata con uno scomodo joypad (mouse dove sei?) Un titolo che piacerà a tutti a patto che non si pretenda di avere un gioco da giocare due minuti e via, qui se volete vincere dovete primo impegnarvi per capire bene l'effettivo uso che dovete fare di tutto quello avete a vostra disposizione e poi concentrarvi al massimo in ogni missione. Che gioco ragazzi!

Bio Massa







COMMAND & CONQUER

CASA PRODUTTRICE	VIRGIN
GENERE	STRATEGIA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 86
▼ Grafica volutamente microscopica
▲ Le animazioni di intermezzo sono splendide

SONORO 85
▲ Il parlato è molto ben fatto e anche le musiche non sono da meno. Un filo irrealistici alcuni effetti sonori

GIOCABILITÀ 93
▼ Il joypad non è il massimo della comodità ...
▲ ...ma con un'azione e una realizzazione tecnica simili si fa più che volentieri un minimo di fatica

LONGEVITÀ 93
▲ 50 livelli divisi fra le due potenze sono tanti. Praticamente eterno

GLOBALE 92
Siete ancora qua? Come mai non siete ancora corsi a comprare il più giocabile simulatore bellico di tutti i tempi?

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

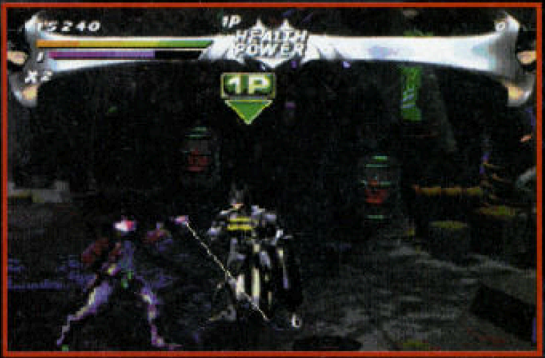


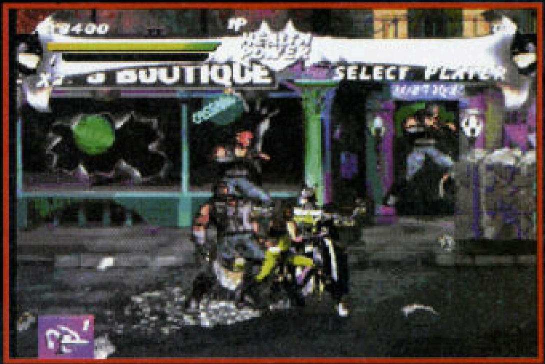


La popolarità di Batman, in questi ultimi anni è senza dubbio aumentata. Questo fenomeno è dovuto a diversi motivi: innanzitutto la qualità dei fumetti dedicati al pipistrello di casa DC Comics è notevolmente migliorata (la svolta, in questo senso, può essere considerata la miniserie Dark Knight Returns, scritta e disegnata da Frank Miller) e alcuni eventi accaduti proprio nelle storie a fumetti, quali ad esempio la morte di Robin, hanno accentuato in maniera notevole l'interesse dei media. Interesse che è poi sfociato nella produzione di una nuova serie di cartoni animati e anche di tre film che potevano contare su budget multimiliardari e su cast in cui figuravano grandi stelle di Hollywood. Proprio all'ultimo dei tre episodi, uscito nelle sale cinematografiche di tutto il mondo oltre un anno fa e intitolato **Batman Forever** è dedicata la nuova produzione della Acclaim per Saturn. Il gioco ripropone, utilizzando la struttura del classico picchiaduro in stile **Final Fight**, buona parte delle situazioni e delle ambientazioni della pellicola cinematografica fino ad arrivare allo scontro finale con Two Face (il grande Tommy Lee Jones, nel film) e con il Riddler (il demenziale Jim Carrey). Non manca ovviamente la solita opzione che permette di giocare in coppia, utilizzando Batman oppure Robin (Batman è ovviamente più forte fisicamente mentre Robin è leggermente più agile), così come non mancano tutti quei classici power-up presenti in ogni titolo del genere che si rispetti. Alla fine di ognuno dei nove livelli che compongono il gioco inoltre, a seconda dei bonus che sarete riusciti a ottenere e del numero di nemici sconfitti, avrete la possibilità di selezionare una nuova arma particolarmente potente e utile. Tra queste armi meritano senza dubbio una menzione l'Hologram Mode, che crea dei cloni trasparenti del personaggio che state controllando e il VR Mode, che trasforma i nemici in ologrammi verdi veramente deboli. In mancanza di tutti questi power-up, per aiutare i due paladini della giustizia potrete utilizzare, oltre ai soliti calci, pugni, salti e prese anche le casse e i bidoni presenti nei livelli che possono essere raccolte e scagliate contro i nemici. Nemici particolarmente numerosi e dotati, anche loro di differenti tipi di armi. Avrete quindi bisogno di una buona dose di abilità per riuscire a sconfiggere i due cattivoni di turno e riportare la pace e la serenità a Gotham City, almeno fino al prossimo film!

BATMAN FOREVER







LA MITICA BAT-CINTURA

Nel corso di ogni livello, eliminando alcuni nemici o più semplicemente distruggendo alcuni oggetti presenti sullo schermo possono comparire tutta una serie di gadget che risultano particolarmente utili per la battaglia che dovrete affrontare. Alcuni di questi gadget sono dei semplici potenziamenti mentre altri sono delle vere e proprie armi quali il classico batarang.

BAT-SEGNALE: Una volta raccolta l'icona del Bat-segnale sarà possibile, in tutta l'area di gioco, trovare nuovi gadget (che poi sono delle armi) che Batman può utilizzare contro i nemici

TWO FACE YIN-YANG: Questa icona ha un effetto positivo o negativo a seconda di quale è il lato che viene toccato da Batman. E' possibile ottenere una temporanea invincibilità, perdere oppure guadagnare energia e molto altro.

THE RIDDLER: Anche questa icona porta a dei risultati abbastanza misteriosi visto che ha differenti effetti quali l'invisibilità, l'invulnerabilità, la possibilità di utilizzare l'Hologram Mode o il VR Mode.

BATARANG: Il classico boomerang che può essere lanciato contro i nemici.

TASER: Una specie di pistola particolarmente potente e utile

BAT BOLA: Quest'arma è praticamente identica, sia come potenza che come utilizzo, al Taser. Può essere sparata sia frontalmente che in diagonale.

GRAPPLING HOOK: Il Grappling Hook è un'arma particolarmente utile e potente visto che permette ai nostri due eroi di roteare attraverso lo schermo aggrappati a una corda, senza che i nemici abbiano la possibilità di colpirli.

SMART BOMB: La classica bomba che colpisce tutti i nemici che si trovano sullo schermo.

BAT CALL: Una volta raccolta questa icona, una grande quantità di pipistrelli invaderanno lo schermo e potranno essere utilizzati come scudo protettivo o come arma per attaccare i nemici.

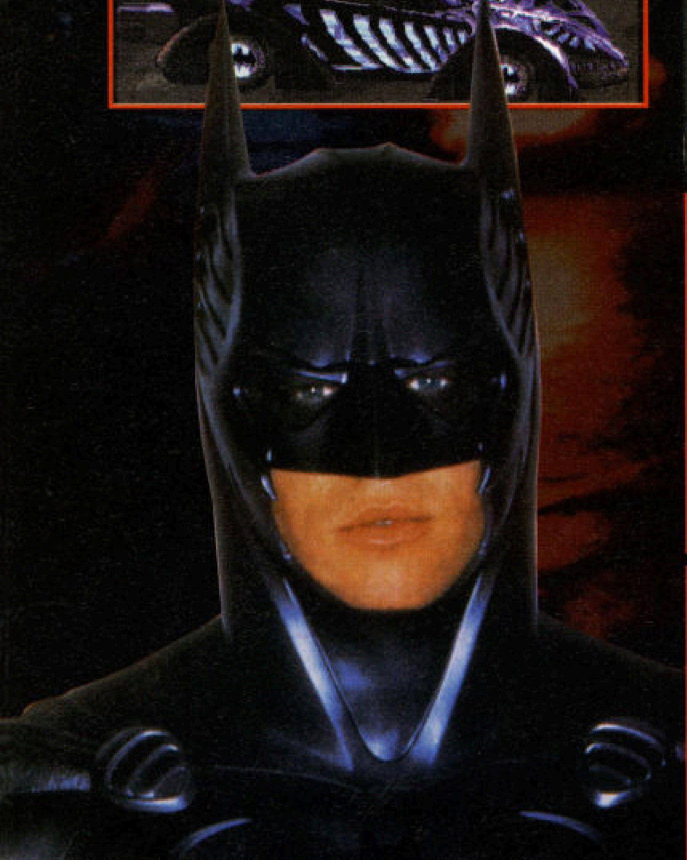
STUNT GRENADE: Questo utilissimo gadget incrementa il raggio d'azione delle armi di cui si è dotati.

COMMENTO

Sin dalle prime partite a **Batman Forever** risulta subito evidente che alla Acclaim non devono aver impiegato molto tempo per la produzione di questo titolo. La realizzazione tecnica, se si eccettua il sonoro, è infatti discretamente squallida a causa della presenza di fondali tutt'altro che eccezionali uniti a sprite digitalizzati di pessima fattura, soprattutto per quello che riguarda Batman e Robin (basta vedere quando i due eroi sono nella parte bassa dello schermo, e quindi di dimensioni maggiori, per capire cosa intendo). A tutto questo bisogna poi aggiungere una struttura di gioco preistorica in cui sono presenti evidenti lacune. Non vorrei sembrare troppo cattivo, ma mi sono veramente stancato di vedere software house che continuano a sfornare titoli di scarsa fattura che vendono, o per meglio dire, sperano di vendere solo perché hanno un nome famoso sulla confezione.

Shogun

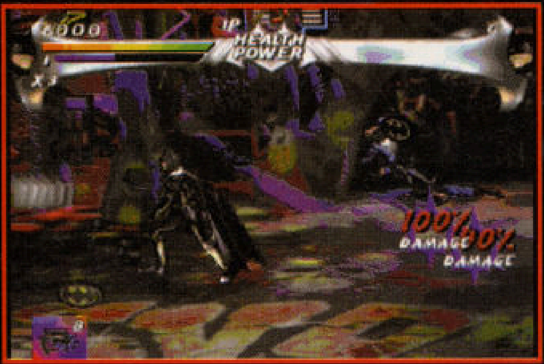




COMMENTO

Mi sembra chiaro che ci troviamo di fronte a un titolo che ha veramente poche pretese. **Batman Forever** infatti, se escludiamo le musiche, veramente eccellenti, è senza dubbio un prodotto deludente sia per quello che riguarda la struttura di gioco che per l'impatto prettamente visivo. Lo schema di gioco, per nulla originale, è caratterizzato dalla pochezza dei colpi a disposizione del giocatore (ok, ci sono diverse armi, ma esiste un solo calcio, un pugno, una presa e basta) e dal fatto che, vista la notevole quantità di nemici presenti nello schermo, molto spesso si debbano affrontare situazioni caotiche in cui si procede non con una certa logica, ma continuando a premere a casaccio il tasto del salto e del calcio in attesa di trovare qualche arma che liberi un po' il campo. Malgrado quanto appena detto, soprattutto se si gioca in due, la missione non risulta particolarmente complessa, anche se bisogna comunque ammettere che è possibile selezionare sia il livello di difficoltà che il numero di continue. Anche la realizzazione grafica, come ho già sottolineato, delude le aspettative. I fondali, curati in maniera discreta, contrastano infatti con lo scarso livello qualitativo degli sprite, misere digitalizzazioni dei principali personaggi che avevamo potuto ammirare nel film. Mi sembra quindi evidente che, ancora una volta, ci troviamo di fronte a una licenza deludente che cerca di basare le sue vendite non sulla effettiva qualità del prodotto ma sulla fama del suo protagonista.

End







CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 63
▲ I fondali sono di discreta fattura
▼ Piuttosto scarsa la realizzazione degli sprite, sia nelle digitalizzazioni che nelle animazioni

SONORO 86
▲ Senza dubbio l'aspetto più curato, eccellente soprattutto per quanto riguarda le musiche

GIOCABILITÀ 73
▲ Struttura di gioco classica ma comunque discretamente divertente
▼ Spesso l'azione risulta troppo caotica e incomprensibile

LONGEVITÀ 72
▼ Soprattutto giocando in due, il livello di difficoltà non risulta particolarmente elevato

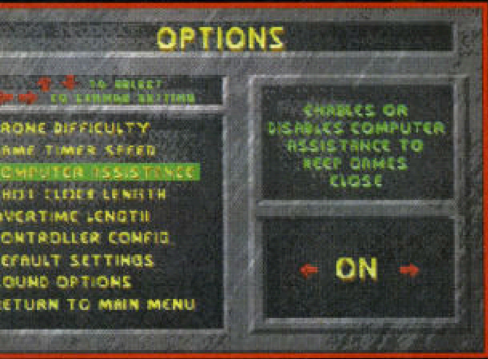
GLOBALE 73
Cerca di sfruttare la fama dovuta all'omonimo film ma conferma che a una grande licenza non corrisponde un gran videogioco

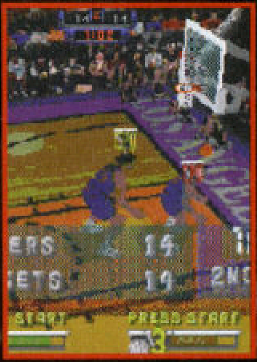
NBA JAM EXTREME

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO PER IL CD



La Acclaim può essere senza dubbio considerata una delle software house più attive per quello che riguarda la produzione di titoli per le nuove console a 32-bit. Se consideriamo infatti le varie edizioni di **Mortal Kombat** e tutte le serie sportive prodotte dalla casa americana, possiamo tranquillamente affermare che almeno una volta al mese ci troviamo a dover recensire un loro titolo. E' ora la volta di **NBA Jam Extreme**, ultimo capitolo della saga cestistica più assurda e spettacolare disponibile per qualunque sistema casalingo. In questo caso, contrariamente a quanto è accaduto per molte delle "nuove versioni", che molto spesso erano caratterizzate da cambiamenti veramente minimi rispetto ai predecessori, sono però molte le novità presenti. La più importante e evidente è chiaramente la nuova impostazione grafica; ora infatti sia i cestisti, di dimensioni veramente notevoli, che il campo di gioco sono realizzati completamente con grafica poligonale. La visuale di gioco, tramite un sistema di zoom e rotazione, unito a un sonoro eccellente grazie all'utilizzo del parlato di uno dei più famosi telecronisti americani, avrebbe quindi potuto conferire al gioco un aspetto visivo particolarmente spettacolare, ma la scarsa cura dimostrata dai programmatori nella realizzazione della grafica ha senza dubbio rovinato l'enorme impatto visivo che avrebbe potuto avere **NBA Jam Extreme**. Di questo fatto parleremo comunque all'interno dei commenti, vediamo ora quali sono le caratteristiche principali del nuovo titolo Acclaim. Per quello che riguarda le opzioni, non è presente nessuna particolare novità; è infatti possibile settare la durata della partita, l'abilità del computer, la velocità del gioco, la durata dei supplementari e poco altro. A questo punto, dopo aver scelto che tipo di partita giocare (amichevole oppure torneo) non resta che selezionare la squadra preferita tra tutte quelle a disposizione. Sono ovviamente presenti, trattandosi di un titolo che sfrutta la licenza della NBA, praticamente tutti i giocatori originali (ne mancano alcuni tra cui Michael Jordan, Shaquille O'Neal e Charles Barkley) oltre che, a quanto ci è stato rivelato da diverse fonti, un gran numero di personaggi e team segreti. Da sottolineare il fatto che, come era già accaduto nella Tournament Edition, è possibile eseguire delle sostituzione tra un tempo e l'altro; proprio per questo motivo ogni squadra ha ora a disposizione ben sei diversi giocatori. Non sono invece presenti tutte quelle strane e bizzarre opzioni (power-up, possibilità di segnare canestri con diversi punteggi, anche da otto punti) che avevano caratterizzato la precedente versione del gioco. La struttura del gioco è comunque rimasta invariata rispetto ai predecessori; gli incontri in due contro due si svolgono sempre a tutta velocità e senza esclusione di colpi (ricordo, per quei pochi che non lo sapessero, che in **NBA Jam** non esistono i falli) e, con la presenza di una grande quantità di nuove schiacciate altamente spettacolari. Peccato quindi per la veste grafica, veramente di scarso livello soprattutto se confrontata con quella della versione Playstation.











GIOCATORI CON GLI ATTRIBUTI

Sono oltre 180 i giocatori della NBA presenti in questo nuovo titolo della Acclaim. Ognuno di questi cestisti è dotato di differenti caratteristiche che sono evidenziate nella scheda presente nella schermata di selezione delle squadre. Ognuno dei sei componenti che formano ogni team infatti viene valutato in base a undici diversi aspetti tecnici quali l'abilità nel passaggio, nel tiro da tre punti, nelle schiacciate, la resistenza fisica o addirittura la capacità di essere freddi nelle situazioni più importanti della partita. Ovviamente nessun giocatore eccelle in tutti questi aspetti quindi sta a voi e alla vostra abilità di allenatore scegliere la squadra che più ritenete adatta alle vostre caratteristiche e che può risultare valida in tutte le situazioni di gioco.

COMMENTO



Sono davvero deluso. Questa nuova versione del classico targato Acclaim si è rivelato essere un titolo mediocre che presenta serie lacune sia a livello grafico che di giocabilità. Infatti nonostante la struttura di gioco sia rimasta, a grandi linee, quella degli episodi precedenti, l'avvento della grafica 3D ha portato una serie di scompensi che vanno a pesare anche sulla stessa dinamica di gioco. I vari player risultano infatti veramente molto grezzi e la loro totale mancanza di definizione fa sì che le maggior parte delle varie azioni si riduca ad una mera fagiolada di corpi e gambe apparentemente indistricabili nei quali è letteralmente impossibile capire che cosa diamine stia succedendo. Anche le animazioni non sono come ce le si aspetterebbe e, nonostante il gioco includa le consuete modalità "super deformed", la sensazione finale che si ha è quella di trovarsi di fronte ad un prodotto molto grezze e confezionato con eccessiva fretta. A conferma di ciò abbiamo la totale mancanza di tutte quelle opzioni che avevano reso grande la versione Tournament che, con le sue trovate originali ed i piccoli tocchi di classe era riuscita a migliorare un prodotto già ottimo di per se. Con questa versione Saturn invece, non solo è stato fatto un passo indietro per quel che riguarda la struttura di gioco ma la stessa veste grafica, che tra le altre cose doveva essere il punto di forza di questo **NBA Jam Extreme**, risulta estremamente carente.

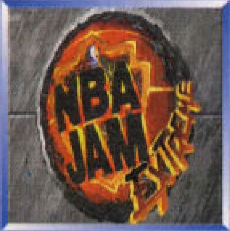
Shogun

COMMENTO



Non riesco a crederci! Non riesco a credere che i programmatori della Acclaim abbiano lanciato un prodotto di qualità così scadente infangando in questo modo il nome e la fama di una delle serie sportive più famose e divertenti attualmente disponibili su computer e console. **NBA Jam Extreme** infatti, non risulta scadente solo dal punto di vista tecnico (mentre il sonoro è apprezzabile, la grafica può essere considerata veramente indecente) ma anche nella struttura di gioco, troppo caotica e che rende buona parte delle azioni incomprensibili. Una vera delusione, soprattutto se confrontiamo la versione Saturn con quella Playstation, superiore nettamente tanto a livello grafico quanto nella giocabilità. Insomma, sembra proprio che alla Acclaim abbiano cercato di affrettare l'uscita di un titolo non curandosi della sua effettiva qualità ma basandosi solamente sulla notorietà dei suoi predecessori e, come capita quasi sempre in questi casi, hanno miseramente fallito!

End



CASA PRODUTTRICE: **ACCLAIM**

GENERE: **SPORTIVO**

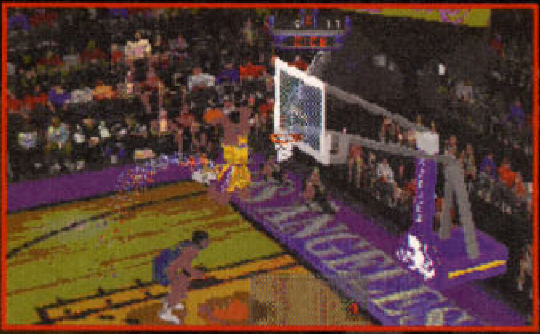
DISTRIBUZIONE: **IMPORTAZIONE**

VERSIONE: **EUROPEA**

NUMERO GIOCATORI: **1-4**









GRAFICA 53
▼ L'aspetto peggiore del gioco. I vari cestisti sono realizzati in maniera veramente pessima

SONORO 83
▲ La parte migliore del gioco: apprezzabili soprattutto i vari jingle e il parlato digitalizzato

GIOCABILITÀ 71
▲ Sotto molti aspetti è simile ai suoi predecessori...
▼ ...ma l'azione è troppo incasinata e meno fluida rispetto ai precedenti episodi della serie

LONGEVITÀ 68
▲ Sempre ottima l'opzione per quattro giocatori
▼ La scarsezza della realizzazione tecnica può abbattere anche il più accanito fan della serie

GLOBALE 69
Una vera delusione, soprattutto se confrontata con la versione Playstation

WAR OF THE GEMS





War of Gems è fondamentalmente un beat'em up a scrolling sia verticale che orizzontale nel quale, per riuscire a portare a termine questa difficile missione, è necessario affrontare livelli ambientati tanto sulla Terra (giungla o montagne, per esempio) quanto nello spazio. In ogni stage ricopre particolare importanza la scelta del personaggio, visto che i vari eroi sono dotati di caratteristiche totalmente diverse e che non si adattano a tutti gli stage (Hulk, per esempio, non è adatto ad affrontare i livelli i cui è necessario saltare); bisogna comunque sottolineare che, in alcune sezioni, è possibile giungere al termine utilizzando anche diversi percorsi in cui sono messi alla prova l'agilità o la forza. Una volta giunti alla fine di ogni livello, ovviamente, non resta che affrontare il classico boss che può essere sia un famoso nemico (Sasquatch e il dottor Destino) che una versione malvagia di uno degli eroi (Iron Man o Wolverine, per esempio). Purtroppo per voi, non tutti i boss posseggono una delle "Infinity Gem" e, proprio per questo motivo, può capitare di terminare un livello senza riconquistare una preziosa gemma. Interessante il fatto che le gemme, oltre a essere indispensabili per completare il gioco, forniscono anche dei nuovi poteri quali la possibilità di muoversi più velocemente, di essere più potente negli attacchi, di vedere oggetti altrimenti invisibili e molto altro. Non sono solo questi i power-up presenti all'interno del gioco visto che, nel tentativo di rendere la missione più agevole, i programmatori hanno inserito diversi gadget che permettono di riconquistare parte dell'energia. Gadget senza dubbio utili visto la notevole difficoltà di **War of the Gems**, soprattutto se consideriamo che, in caso di morte, si deve affrontare il livello dall'inizio!

I VENDICATORI

Sono ben cinque i super eroi che sono stati chiamati per riconquistare le gemme del potere. Ognuno di questi personaggi, ovviamente, è dotato di differenti caratteristiche e, proprio per questo motivo, la scelta dell'eroe da utilizzare in ogni è particolarmente importante.



CAPITAN AMERICA: Capitan America è un personaggio adatto ad affrontare qualsiasi situazione. Anche se non è in grado di scalare le pareti, è abbastanza forte da abbattere le porte metalliche. I suoi attacchi speciali inoltre risultano particolarmente adatti per eliminare un gran numero di nemici, soprattutto se questi si trovano nelle vicinanze del nostro eroe.



UOMO RAGNO: Il caro vecchio Uomo Ragno è il personaggio ideale quando si devono affrontare dei livelli che scrollano verticalmente. Infatti, invece di utilizzare le piattaforme presenti (e di dover affrontare quindi i nemici che stazionano su di esse) Spidey è in grado di scalare agevolmente praticamente qualsiasi parete. Purtroppo l'Uomo Ragno è anche l'eroe più debole tra quelli presenti e alcuni dei nemici più potenti lo possono sconfiggere in un istante.



IRON MAN: Il vantaggio nell'utilizzare Iron Man risiede nel fatto che, una volta premuto il tasto per saltare, se lo si preme una seconda volta si imprime al nostro eroe una ulteriore spinta che gli permette di raggiungere le zone più alte del livello (questa tecnica risulta particolarmente utile nel livello ambientato nella giungla). Inoltre Iron Man è l'eroe, tra tutti quelli a disposizione, dotato del maggior numero di colpi segreti.



WOLVERINE: Come l'Uomo Ragno, il caro Wolverine può essere facilmente sconfitto dai nemici più potenti. Comunque, grazie ai suoi favolosi artigli, il leader degli X-Men è in grado di salire agevolmente sulle pareti. I suoi attacchi segreti sono particolarmente efficaci e, vista la sua notevole agilità, è adatto nei livelli in cui bisogna effettuare molti salti.



HULK: Hulk è senza dubbio l'eroe più grosso e forte tra tutti quelli a disposizione ma è anche il più lento. E' inoltre incapace di eseguire lunghi balzi e questo fatto lo rende particolarmente inadatto nei livelli a scrolling verticale mentre si trova particolarmente a suo agio in tutte quelle sezioni in cui è necessario far uso della forza per riuscire a sopravvivere.





COMMENTO

War of the Gems è senza dubbio un prodotto impressionante dal punto di vista grafico ma che purtroppo delude le aspettative per quanto riguarda la giocabilità. Una eccessiva lentezza nell'azione, unita a un livello di difficoltà veramente elevato e a una struttura di gioco che, seppure sufficientemente varia (sezioni che scrollano in orizzontale e in verticale, la presenza di cinque diversi eroi da utilizzare), non convince appieno, sono i principali difetti dell'ultimo prodotto di casa Capcom. A tutto questo va poi aggiunto che il sonoro, tanto negli effetti quanto nelle musiche, poteva essere senza dubbio migliore. Insomma, ci troviamo di fronte a un titolo tutt'altro che originale e che potrebbe piacere solamente ai fanatici del genere amanti degli eroi Marvel.

Shogun



COMMENTO

L'esperienza della Capcom nella produzione di titoli per Super Nintendo, unita alla possibilità di sfruttare alcuni dei personaggi più popolari di casa Marvel, hanno aumentato l'attesa intorno a questo gioco. Ora, dopo averlo visto e provato, posso tranquillamente affermare che **War of the Gems** è una delusione. Infatti, anche se la grafica è di ottimo livello, il gioco è veramente troppo lento e il fatto che, una volta morti, si deve ricominciare il livello dall'inizio, peggiora notevolmente la situazione. Risulta inoltre particolarmente elevato il livello di difficoltà sia perché ogni colpo dei nemici toglie una buona quantità di energia (e i vari power-up sono particolarmente distanti tra di loro) sia perché, per scoprire quale eroe è meglio utilizzare in ogni sezione, bisogna andare a tentativi dato che, anche nelle schermate introduttive non è presente il benché minimo suggerimento. I fan degli eroi Marvel, attirati dalla grafica, potrebbero anche persistere nell'avventura per riuscire a incontrare alcuni dei nemici più famosi (tra tutti spicca il grande dottor Doom) ma, almeno a mio modesto parere, si tratta di una occasione sprecata.

End







CASA PRODUTTRICE
CAPCOM

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 92
▲ L'eccellente qualità degli sprite, sia dei eroi che dei vari nemici, cattura alla perfezione l'atmosfera dei fumetti Marvel

SONORO 72
▼ Musiche insignificanti ed effetti piuttosto miseri non aiutano a creare l'atmosfera adatta

GIOCABILITÀ 70
▲ Discreta varietà d'azione grazie alla presenza di diversi super eroi
▼ Dopo alcune partite, la frustrazione inizia a prendere il sopravvento

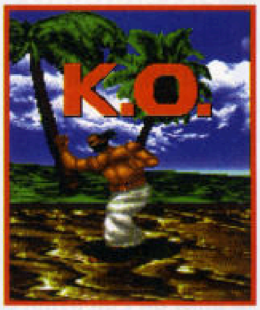
LONGEVITÀ 71
▲ Difficile: per terminare il gioco si può impiegare parecchio
▼ A causa della lentezza, dopo alcuni giorni potrebbe cadere nel dimenticatoio

GLOBALE 70
Ad una grafica veramente eccellente non corrisponda una altrettanto valida giocabilità

Virtua Fighter 2

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

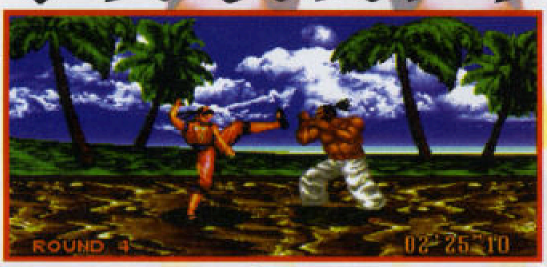






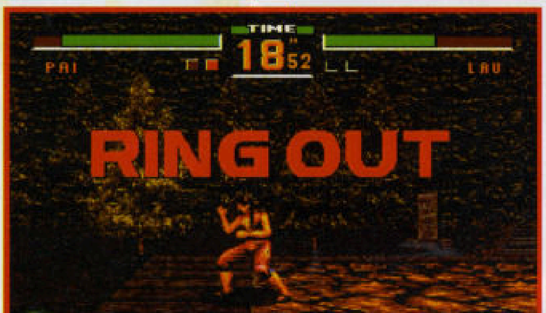
Domanda intelligente. Quale fu il primo videogioco della Sega a inserire la parola "Virtua" nel titolo? Il primo che risponde vince un bel calcio nel sedere... emh... vabbé, ve lo diciamo noi: il mitico **Virtua Racing**. Domanda ancora più intelligente. Qual è la caratteristica principale dei vari titoli della serie "Virtua" realizzati dalla Sega? Semplicissimo! Tutti, sfruttano la grafica "poligonale" per rendere ancora più realistico e interattivo il gioco in questione, offrendo al giocatore la possibilità di osservare l'azione da diverse inquadrature e punti di vista. Domanda mega intelligente. Se **Virtua Fighter 2** versione Megadrive non sfrutta questo tipo di visuale ma usa una semplicissima grafica bitmap (dove i giocatori sono disegnati e colorati punto per punto) con vista laterale, qualcuno può spiegarci perché si chiama ancora così? Certo, i personaggi sono rimasti gli stessi e, in fin dei conti, si tratta della conversione di uno dei titoli più venduti per Saturn ma nessuno, però, ha fatto caso al particolare che, una volta eliminata la grafica poligonale, questo non è altro che un semplicissimo picchiaduro, quasi un altro gioco se confrontato con l'originale. Lasciando perdere le polemiche e le paranoie che potremmo fare a proposito del titolo, **Virtua Fighter 2** per Megadrive, a parte i poligoni sostituiti con normali personaggi disegnati, ha conservato tutte le caratteristiche dell'originale. Unica eccezione è la misteriosa scomparsa di Leon, probabilmente omesso volontariamente dai programmatori per ragioni di spazio sulla cartuccia. La struttura di gioco è praticamente identica ai soliti picchiaduro a incontri che si ispirano a **Street Fighter**. Il giocatore deve, infatti, menar le mani il più possibile, senza preoccuparsi troppo di chi gli si para di fronte. Che poi quest'ultimo sia un avversario guidato dal computer o da un amico, ha poca importanza. Gli incontri si suddividono in tre round e occorre vincerne almeno due per passare all'avversario successivo. Naturalmente, per completare il gioco, occorre sconfiggere tutti gli avversari e il nemico finale, tale Dural, che non è una pila esperta di arti marziali ma un alieno mutaforma simile al T-1000. La particolarità di **Virtua Fighter** per Megadrive è che ci troviamo di fronte a un caso quasi unico nella storia dei videogiochi, ovvero che i personaggi non possono eseguire mosse speciali particolari come fireball o pugni infuocati, ma solo tecniche "umanamente possibili", quasi tutte costituite da serie di calci e pugni rotanti rapidissimi. Per eseguire questi colpi particolari, inoltre, non occorre roteare disperatamente il joypad a destra e sinistra ma basta premere i pulsanti dei calci e dei pugni nella giusta sequenza e con il ritmo giusto. Un'ultima nota riguarda il sistema dei comandi del giocatore, in particolare la possibilità di parare i colpi degli avversari. Per ottenere questo risultato, infatti, non basta indietreggiare come negli altri titoli ma occorre premere un pulsante specifico.













COMMENTO



Posso capire che la Sega, cosciente del successo avuto con la fortunata serie "Virtua" possa aver giudicato interessante l'idea di trasportare un gran gioco come **Virtua Fighter 2** sul suo 16-bit preferito ma, sinceramente, mi è sembrata un'idea un po' azzardata. Azzardata ma geniale allo stesso tempo. Le varie mosse, prive di strane tecniche come fireball, onde di energia e amenità simili, avrebbero potuto introdurre un nuovo elemento a questo genere di gioco ormai sfruttato fino al midollo, ma in questo caso è stato dimenticato un elemento importantissimo che è la realizzazione tecnica. Purtroppo **Virtua Fighter 2** non è certo quello che può essere definito un bel gioco, nemmeno da un appassionato del genere. I personaggi sono disegnati male e animati peggio. Sembra di assistere più a una successione di vignette che a una animazione. Anche il sonoro è decisamente scarno, ma il Megadrive non è mai stato forte dal punto di vista dell'audio (magra consolazione). Il problema è che tutto questo si traduce in bassa giocabilità e, dopo circa cinque minuti, si perde ogni interesse a riguardo.

Bio Massa













COMMENTO



Vedere **Virtua Fighter 2** convertito sul Megadrive è stata una sorpresa e, allo stesso tempo, una delusione. E' stata una sorpresa semplicemente per il fatto che mi esaltava l'idea di poter utilizzare Pai e Akira sul mio vecchio 16-bit Sega. E' stata invece una delusione perché non mi sarei mai aspettato che sul MD potessero uscire dei lavori di così bassa fattura. La parte grafica è quella che delude di più le mie aspettative in quanto, dopo produzioni come l'ultimo **Sonic 3D**, speravo in qualcosa dal più consistente impatto visivo. In effetti l'impatto c'è stato, ma negativo, soprattutto quando ho realizzato che le animazioni dei vari personaggi sono praticamente inesistenti. A parte il sonoro che, purtroppo, non può essere migliorato per ragioni tecniche, il gioco risente troppo di questa pecca grafica e la giocabilità è il fattore che maggiormente ne fa le spese.

Diego



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 73
▼ I personaggi sono poco definiti e le animazioni molto scattose

SONORO 71
▼ Il MD non è mai stato in grado di farci sentire un bel sonoro e questo gioco ne è l'ennesima prova

GIOCABILITÀ 82
▲ Qualcuno potrebbe cedere alla tentazione solo per il fatto che si tratta di **VF2**

LONGEVITÀ 72
▼ Frustrante, lento e monotono. Dopo un paio d'ore lo avrete dimenticato

GLOBALE 79
Le cose sono due. O alla Sega non hanno proprio nulla da fare o, questa volta, hanno toppato di brutto

Street Fighter Alpha 2

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA







Ragazzi, voglio sinceramente sapere da voi, quanti speravano veramente nell'uscita di **Street Fighter Alpha 2** per SNES dopo aver letto la news nel numero scorso. Scommetto ben in pochi ed effettivamente non è la prima volta che una news di questa portata si faceva sentire. Già con il primo episodio della serie Alpha, era stata annunciata una versione per SNES ma non si era mai visto nulla a parte qualche foto. Figuriamoci quando è stato annunciato il seguito: squilli di trombe, rulli di tamburi ma, francamente, ero convinto che sarebbe finito tutto a tarallucci e vino. Chi se lo sarebbe mai aspettato che nemmeno dopo un paio di settimane dalla pubblicazione della rivista ci saremmo ritrovati tra le mani il gioco, bello che finito dentro la sua cartuccia da 32 Mbit? Io no di sicuro ma, non per questo, sono meno contento. Tanto per rinfrescare le idee a tutti coloro che non conoscono la serie di **Street Fighter**. Tutto cominciò circa 10 anni fa (era il 1987) quando, nelle sale giochi di tutto il mondo, apparve un gioco molto simile al mitico **Karate Champ**, il cui scopo era quello di combattere in vari scontri one-on-one, battendo i dieci migliori lottatori del mondo ed essere proclamato campione assoluto di Street Fight. Nella prima versione di questa saga era possibile utilizzare solamente Ryu o Ken. Interessante era il fatto che questi due personaggi avevano fin da allora la possibilità di utilizzare le loro mosse speciali più famose (Fireball, Dragon Punch e Hurricane Kick), mentre l'ultimo nemico da battere era l'onnipresente Sagat, che come Ryu e Ken vanta una presenza in ogni episodio della saga. Circa quattro anni dopo è stato realizzato il seguito di questo gioco, che ha dato il via al vero fenomeno dei picchiaduro a incontri. Da quell'anno, infatti, si moltiplicarono in maniera impressionante e fecero la loro comparsa **Fatal Fury** e **Art of Fighting**. Da qua il passo è breve. **Street Fighter II, Street Fighter II Champion Edition, Super Street Fighter II Turbo, Street Fighter Alpha**, il qui presente **Street Fighter Alpha 2** più una serie interminabile versioni modificate abusivamente e di cloni, molti dei quali realizzati dalla stessa Capcom, come **Darkstalkers** o il più recente **X-Men vs Street Fighter**.

Una cosa importante da non sottovalutare è l'ordine cronologico in cui posizionare quest'ultimo episodio rispetto gli altri. **SFA2** va, infatti, interposto tra **SFA** (che veniva dopo **Street Fighter**) e **SF2**. Lo so che è un bel casino da capire, ma i programmatori della Capcom hanno deciso così, punto e basta. Sono curioso di sapere che cosa ci riserverà a questo proposito **Street Fighter 3**. Per il resto **SFA2** è



praticamente identico al più diretto predecessore. Gli incontri si svolgono infatti seguendo la regola dei due incontri su tre (è comunque possibile modificare questa possibilità) e sono disponibili una lunga serie di personaggi diversi tra loro per quanto riguarda le caratteristiche fisiche e le tecniche di lotta, che comprendono, oltre ai colpi normali, mosse speciali come fireball o calci volanti. Come in **SFA**, sono stati, ovviamente inserite le tecniche Super Special, ovvero dei colpi ancora più potenti delle solite mosse speciali che hanno la caratteristica di colpire l'avversario più volte durante la loro esecuzione. L'unica differenza fondamentale, è la nuova Super Combo, una sorta di Super Special con cui, però, il giocatore ha un completo controllo sul proprio personaggio, in grado di eseguire per un breve periodo mosse con velocità triplicata e quindi colpire l'avversario una miriade di volte di seguito.





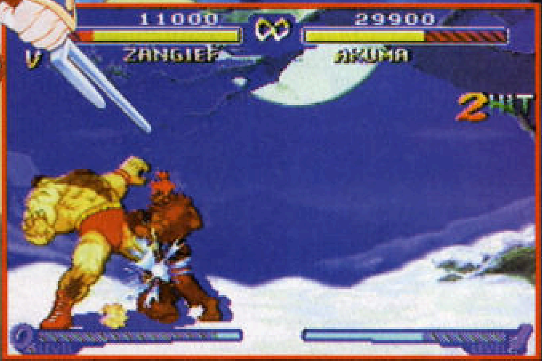












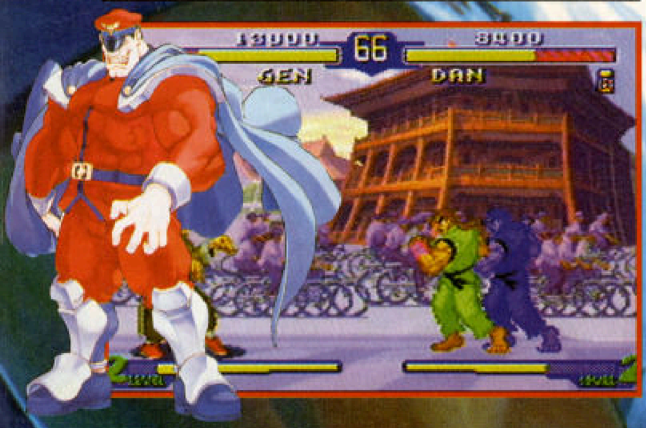
COMMENTO

Miracolo! Non ci posso credere! I programmatori della Capcom hanno realizzato l'impossibile. **Street Fighter Alpha 2** per il "piccolo" 16-Bit della Nintendo è semplicemente incredibile. Osserviamo punto per punto partendo dalla solita realizzazione grafica: non gli manca niente, ci sono tutti i personaggi della versione originale, i fondali animati e perfino l'introduzione. Perfino il dettaglio del disegno e delle animazioni è rimasto identico. L'unico neo è nello stile un po' grezzo con cui è stato realizzato il tabellone dei punteggi (ma per favore...). Anche per quanto riguarda la giocabilità nulla è stato sacrificato per facilitare la conversione. La velocità di gioco è ottima e non manca nessuna delle mosse speciali che hanno reso famosa la serie. Probabilmente, tutto questo è stato possibile grazie all'utilizzo del DSP di cui è equipaggiata la cartuccia e che aiuta il SNES nella gestione della grafica. L'unico neo del gioco, se proprio dobbiamo mettere tutti i puntini sulle "i" è il sonoro. Purtroppo **SFA2** versione SNES non rende giustizia alle splendide colonne sonore dell'originale e che nella versione Saturn erano state trapiantate su tracce audio grazie al supporto del CD. In questo caso, però, il CD non c'è e ci dobbiamo accontentare di quello che i programmatori sono riusciti a far stare in quella poca memoria rimasta dentro la cartuccia ottenendo, tutto sommato, anche dei risultati soddisfacenti sia per quanto riguarda le musiche che gli effetti sonori. Insomma, **SFA2** per SNES è una vera bomba, segno che il tramonto di questa console non l'ha portata ancora al punto da essere snobbata completamente dalle software house, che, al contrario, cercano di fino a quando non verrà scritta la parola fine, nella speranza che questo momento avvenga il più tardi possibile.

Bio Massa







COMMENTO

Questo commento lo dedico a tutti coloro che telefonano in redazione schernendo e definendo il SNES un "vecchio rudere antidiluviano" a favore di PSX, Saturn e N64, quando fino a pochi mesi prima, telefonavano disperati chiedendo trucchi per **Super Mario World**, **F-Zero** o **Street Fighter II**. Bisogna però ammettere che questo "rudere" ne aveva ancora di carte da giocare, non mi spiego altrimenti questa riuscitissima conversione di uno dei migliori picchiaduro realizzati negli ultimi mesi, titolo che anche per le tanto decantate console a 32-Bit ha rappresentato un vera sfida per i programmatori. Tanto per cominciare la grafica. E' praticamente identica all'originale, dalla definizione dei personaggi alle animazioni di questi ultimi e dei fondali. Questo vuol dire un'incredibile fluidità, nessun rallentamento visibile e, di conseguenza, un'ottima giocabilità. Naturalmente questo discorso vale per i fan più sfegatati della serie e per gli appassionati del genere. Scommetto quello che volete che, per quanto il gioco sia bello o la conversione fedele all'originale, a meno che non ci sia una bella donna nuda stampata sulla scatola, ci sarà sempre qualcuno che troverà mille e più ragioni per disprezzare un gioco come questo. Rimane comunque il fatto che **SFA2** è sicuramente il migliore picchiaduro a incontri mai realizzato per questa console, nella speranza che non sia l'ultimo...

Diego



CASA PRODUTTRICE
CAPCOM

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 95
▲ Fedelissima all'originale, difficile ottenere più di così, soprattutto per quanto riguarda le animazioni

SONORO 87
▼ Purtroppo le limitazioni dell'hardware e del supporto si fanno sentire. Letteralmente

GIOCABILITÀ 92
▲ **SFA2** è un'ottima conversione e non solo dal punto di vista tecnico

LONGEVITÀ 93
▲ **Street Fighter II** lo avete giocato per anni? Vi assicuro che anche con **SF2A** succederà lo stesso

GLOBALE 92
Bello! Bellissimo! Stra-Bellissimo! Insomma, ci siamo capiti...

A poche ore dal suo arrivo nell'isola di Maui, Paperino si è innamorato di una seduttrice piumata e l'antica statua di Shabuhm Shabuhm, guardiano dei bastioni dell'oscurità a Maui, è stata rubata, scatenando le orde dell'inferno sull'isola. Inutile dire che tocca proprio al nostro starnazzante amico tentare di recuperare il prezioso manufatto. Per questo incarico investigativo, Paperino ha scelto un look alla Magnum P.I.: una sgargiante camicia hawaiiana e un berretto da baseball, pur rinunciando, per fortuna, ai baffoni. Il nostro eroe si è inoltre munito di una delle armi più micidiali che esistano nel mondo dei cartoni animati: un Westchester Bug Gun classe 1935. Questo fior di fucile è in grado di sparare tre tipi diversi di... insetti: i Basic Bugs, da impiegare contro gli oppositori più piccoli; i Lightning Bugs, che producono una spruzzata volatile di elettricità; e i Fire Bugs, che si avventano sui loro bersagli cercandoli come farebbe un missile-segugio. Oltre ad operare in veste di detective, il collerico papero può anche trasformarsi in un temibile guerriero ninja; nel secondo livello del gioco, infatti, Paperino incontra lo stregone locale, il quale lo tramuta in un ninja con il suo bel corredo di poteri speciali, molti dei quali vedono impiegato un grosso bastone. Dopo aver completato un livello, al giocatore viene offerta l'occasione di ottenere una password per poter saltare le avventure precedenti in un apposito livello bonus. Durante il suo peregrinaggio in quel di Maui, Paperino avrà inoltre a che fare con una varietà di piattaforme e fondali dalle funzioni particolari. Nella Mojo Mansion del primo livello, per esempio, le librerie si fanno da parte per consentire l'accesso ad altre parti dell'edificio, mentre nei livelli più avanzati il papero può arrampicarsi su statue antiche e usarle per sfondare pareti di mattoni.









DONALD IN MAUI MALLARD



COMMENTO



A differenza di altri giochi della Disney, che erano destinati alla fetta giovanissima del mercato, **Maui Mallard** propone una sfida difficile anche per i piattaformisti più esperti. Il gioco parte in sordina allo scopo di agevolare l'ingresso dell'utente nell'azione, ma non passa molto tempo prima che ci si trovi duramente impegnati a risolvere puzzle, combattere e saltare da una piattaforma all'altra. Comunque, pur essendo più impegnativo di altri titoli della Disney, **Maui Mallard** conserva la grafica solare, gli effetti sonori accattivanti e la struttura di gioco appassionante delle uscite precedenti, permettendo così a una generazione più matura di giocatori di indossare con orgoglio i panni di uno dei personaggi più simpatici della famiglia Disney.

Fabio



CASA PRODUTTRICE: DISNEY INTERACTIVE

GENERE: PLATFORM

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: EUROPEA

NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 86
▲ Personaggi voluminosi e ben animati
▼ A volte è difficile capire dove le armi vanno a colpire

SONORO 80
▲ Una manciata di motivi orecchiabili
▼ Alcuni degli effetti più indovinati possono diventare irritanti durante una partita protratta per ore

GIOCABILITÀ 84
▲ Le difficoltà sono dosate abbastanza bene perché una partita tiri l'altra
▼ I livelli bonus sono molto difficili e il gioco può essere frustrante

LONGEVITÀ 84
▲ Per i giocatori meno esperti, **MM** rappresenta una sfida durevole
▼ Con il dovuto impegno, i cultori riusciranno a completarlo abbastanza in fretta

GLOBALE 87
Un gioco impegnativo per i meno esperti e una divertente e affascinante avventura per i piattaformisti più maturi

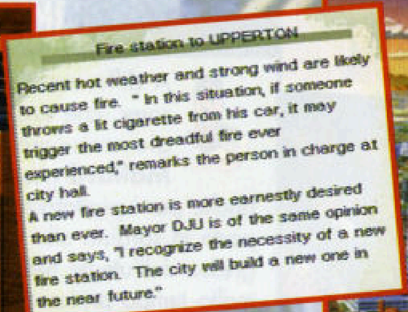


All'inizio di una partita vi trovate nella scomoda posizione di neo sindaco di una città, eletto da non si sa bene chi visto che la città non esiste ancora e far decollare il centro abitato dovrà quindi essere il vostro primo obiettivo. Il periodo in cui agite può essere variato e spazia dall'inizio del 1900 fino al ventunesimo secolo. In una ipotetica partita tipo dovrete ora esaminare il terreno a vostra disposizione e decidere dove far nascere il primo nucleo. Una volta eseguita questa semplice operazione dovrete provvedere a costruire una centrale elettrica, scegliendo fra le varie opzioni disponibili che comprendono potenti e inquinanti centrali al carbone o atomiche o più modeste ma ecologiche centrali eoliche o idroelettriche. Secondo passo sarà quello di costruire le strade intorno alle quali si sistemeranno i primi insediamenti e far arrivare nella zona le linee elettriche. Potete ora iniziare a destinare alcune aree a zona residenziale ma difficilmente verranno occupate subito: non c'è lavoro! Ecco che allora dovrete prevedere delle aree industriali nella zona, non troppo vicine comunque a quelle residenziali per evitare problemi di inquinamento. Ora costruire delle aree commerciali e inserire tutta quella serie di infrastrutture (scuole, ospedali, stazioni di polizia, trasporti pubblici e centri di ricreazione) che faranno la fortuna del vostro paesello. Dovrete però sempre tenere un occhio ben fisso sul bilancio, infatti i fondi a vostra disposizione sono assai limitati e l'unico modo che avete per rimpinguarli è una oculata politica di tasse che vi consenta di avere discrete somme senza per questo mandare in fallimento i vostri cittadini. Questa sezione del gioco è però molto importante perché vi consente di sentire il parere dei vostri consiglieri sui problemi della città e intraprendere tutta una serie di azione e incentivi per favorirne lo sviluppo. Per tenere sotto controllo il vostro dominio avrete a disposizione tutta una serie di grafici e statistiche che vi diranno tempestivamente come va e dove sta andando la città. Il proseguo della partita è poi un ripetersi e ingigantirsi di queste azioni, con tutti i problemi e i benefici che ne conseguono. I problemi però sono sempre dietro l'angolo e nella storia della vostra città (di cui potrete naturalmente decidere anche il nome) potranno accadere una serie di disastri naturali più o meno gravi che potranno vanificare il vostro operato; dovrete sempre stare all'erta se non volete che la vostra città diventi una metropoli fantasma!



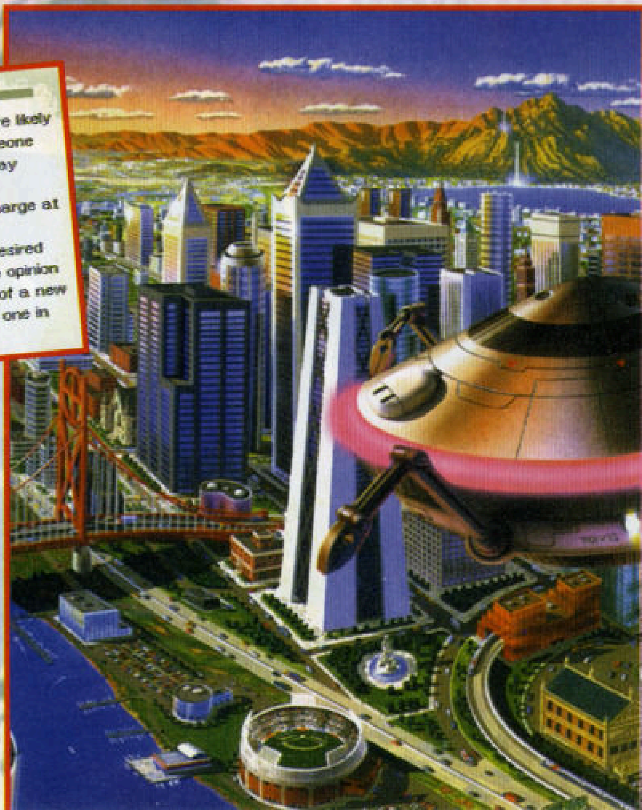
SIM CITY 2000

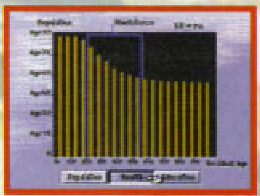



Fire station to UPPERTON

Recent hot weather and strong wind are likely to cause fire. " In this situation, if someone throws a lit cigarette from his car, it may trigger the most dreadful fire ever experienced," remarks the person in charge at city hall.

A new fire station is more earnestly desired than ever. Mayor DJU is of the same opinion and says, "I recognize the necessity of a new fire station. The city will build a new one in the near future."



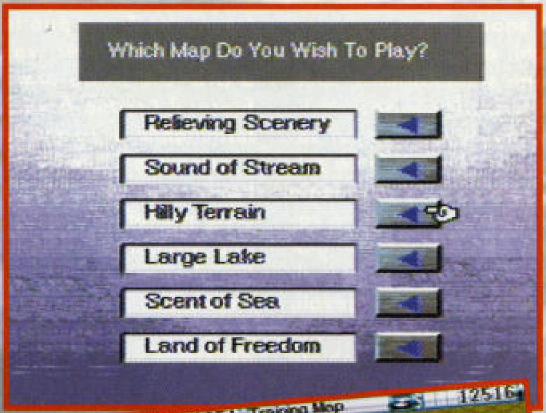


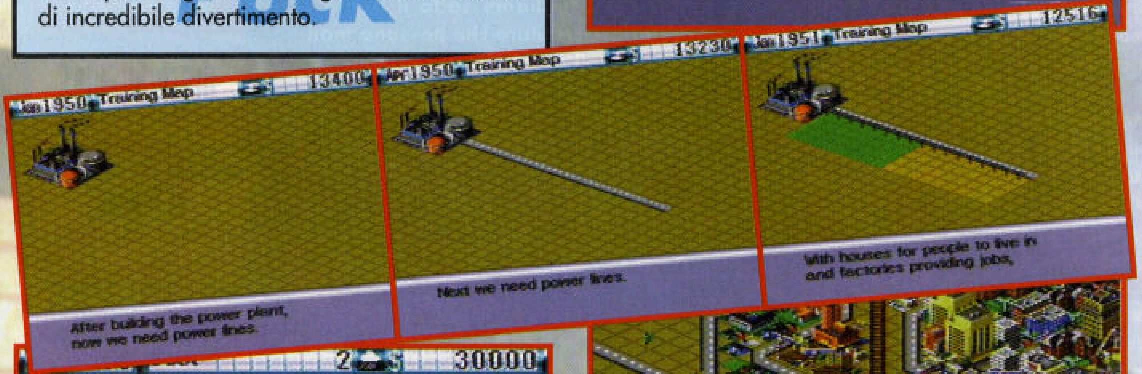


COMMENTO

Certo non è il solito giochino che siamo abituati a vedere sulle console e richiede un minimo di apprendistato per riuscire a combinare qualcosa di buono. L'ottimo tutorial e la chiarezza dell'interfaccia rendono però tutto più semplice e in men che non si dica vi troverete irrimediabilmente presi da costruzioni, bilanci e diagrammi nel tentativo di rendere sempre più grossa la vostra città. Tecnicamente non è che il gioco sia perfetto: alcuni dettagli grafici e lo scrolling potevano esser realizzati meglio e il joypad non è manovrabile come dovrebbe. Ma si passa volentieri sopra a queste piccoli difetti per un gioco che vi garantirà ore o ore di incredibile divertimento.

Puck









SIM CITY 2000

CASA PRODUTTRICE
MAXIS

GENERE
SIMULAZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

CITTÀ PRECOTTE

Se non vi divertite più a costruire città dal nulla ci sono una serie di centri già belli grossi afflitti però da grossi problemi. Potrete assumerne il controllo e cercare, nel limitato tempo a vostra disposizione, di renderli delle metropoli abitabili. Ecco con cosa potrete cimentarvi:

MEGALOPOLIS: Un incendio gigantesco ha messo in ginocchio la città, avete otto anni per riportare la popolazione oltre i 50000 abitanti.

MAYOR'S TRAINING: Qui la popolazione è veramente incavolata nera, avete dieci anni per portare il livello di soddisfazione oltre il 66%

GLOBAL WARNING: L'effetto-serra ha fatto aumentare notevolmente le inondazioni, dovete fronteggiare la crisi e portare la popolazione oltre i 40000 abitanti in 10 anni.

ENTERTAINMENT CITY: Siete a capo di una sorta di Rimini: un posto di vacanza dove la gente va solo in vacanza. Dovete aumentare gli svaghi cittadini e portare la popolazione residente a 15000 unità in quindici anni.

GOING INTO SPACE: La vostra città è stata scelta come centro delle ricerche spaziali e voi dovrete finalizzare sviluppo industriale ed educazione verso questo obiettivo.

COMMENTO

Personalmente ho sempre pensato che le console fossero fatte per giochi più immediati di questo, come ad esempio i platform o i beat'em up, classiche cartucce che puoi tirare fuori e giocare anche solo per due minuti. **Sim City**, e tutti i simulatori come lui, li avevo sempre visti come esclusiva dei PC. Questa conversione, e le altre della Maxis per altre console, mi hanno fatto invece ricredere in quanto, pur richiedendo una dose di perseveranza e allenamento sicuramente superiore alla media, rende molto bene anche su Super Nintendo. Una volta che avrete preso la mano con i controlli e avrete capito un paio di schemi base del gioco, non riuscirete più a staccarvene e far crescere la vostra città sarà per voi un imperativo non appena avrete un minimo di tempo da dedicarci. Se poi questo non vi basta ci sono pure le missioni che sicuramente aumentano le attrattive di base di **Sim City 2000**. Bisogna ammettere che alcune pecche ci sono soprattutto nello scrolling ma, come diceva anche Puck, non bisogna cercare il pelo nell'uovo e godersi questa stupenda simulazione: il massimo del genere per Super Nintendo.

Paolo

GRAFICA 89

▲ Dettagliata e con piccole ma simpatiche animazioni: la città sembra veramente vivere
▼ Al massimo dello zoom sprites pixellosi

SONORO 84

▲ Dei simpatici motivi di accompagnamento, abbinati ad effetti sonori sempre puntuali, riescono bene a ricreare il clima del gioco

GIOCABILITÀ 90

▲ L'interfaccia è molto immediata e il tutorial vi aiuta a superare ogni difficoltà
▼ L'azione diventa piuttosto lenta quando la città supera certe dimensioni

LONGEVITÀ 96

▲ **Sim City** vi terrà incollati al monitor per mesi se solo ci dedicherete il minimo di tempo necessario a entrare nello spirito del gioco

GLOBALE 93

Un gioco grandioso in ogni senso. La profondità e la completezza che può offrire, anche in questa versione Super Nes, sono impareggiabili

incantation

Incantation si snoda attraverso una varietà di luoghi, da graziose foreste e paludi a grotte sottomarine e spettrali catacombe. Oltre ai consueti livelli a scorrimento orizzontale, vi sono dei tratti in cui la protagonista Zimra (figlia dello stregone Zimro, appena catturato dal malvagio Neucroman, imperatore del Mondo Oscuro) è costretta, per poter addentrarsi ulteriormente nel gioco, a seguire percorsi che oltre ad essere perpendicolari alla superficie sono pure molto disagevoli. Ogni livello, inoltre, comprende un Troll Esattore che non vi lascia passare a meno che non paghiate un pedaggio pari a tre pannocchie di granoturco, e un enorme boss che, nascosto nel punto terminale del luogo attraversato, deve essere distrutto onde aprire una porta magica. Oltre alle pannocchie che servono per pagare i Troll Esattori, **Incantation** presenta pure una varietà di power-up da collezionare. Monete, sacchi pieni di gioielli e calici d'oro possono essere raccolti onde aumentare il proprio punteggio bonus, e se questa cifra supera quota 100, alla fine del livello si viene premiati con una vita supplementare. I livelli sono inoltre costellati di misteriose casse di legno che, una volta aperte, espongono alla luce una varietà di incantesimi che Zimra può lanciare all'indirizzo dei suoi nemici. Fra i tanti, vale la pena citare il Cerchio d'Oro, che frutta una scorta illimitata di palle di fuoco; il Cerchio Azzurro, che procura un getto interminabile di zucche capaci di rotolare sul terreno e attaccare i nemici; le Blue Bombs, ovvero delle bombe che possono essere usate per sbriciolare certe piattaforme; e la Box of Stars, equivalente a una fornitura di missili-segugio con cui è possibile liquidare nemici apparentemente fuori tiro. Nelle catacombe ci sono piattaforme fluttuanti, ricavate da dozzine di teschi, che iniziano a muoversi quando Zimra atterra su di esse, mentre i livelli della palude presentano del fogliame sotto il quale si nascondono misteriose creature che possono mandare a gambe all'aria la nostra eroina.



COMMENTO



Salvare un pianeta dalle insidie della magia nera non è mai stato più semplice! Non si può negare che **Incantation** sia un gioco di ottima fattura, con sprite massicci, fondali deliziosi e una buona varietà di mostri. Tuttavia, il gioco è davvero troppo facile. Pur essendo espressamente destinato alla fascia più giovane dell'utenza nintendiana, qualsiasi videogiocatore con un minimo di esperienza nel genere dei platform passerà da un livello all'altro con estrema rapidità e, dato che i mostri seguono schemi di attacco piuttosto semplici, riuscirà a completare il gioco in brevissimo tempo. La splendida veste grafica di **Incantation** promette molto, ma alla fine della giornata ci si trova a desiderare di più. E' un ottimo gioco per coloro che sono appena entrati in possesso di un Super NES, ma non è decisamente un titolo da veri intenditori.

Fabio







CASA PRODUTTRICE	TITUS
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 85
▲ Alquanto particolareggiata, con mostri ben animati e fondali vivaci
▼ Zimra ha dei lineamenti un po' troppo maschili...

SONORO 85
▲ Le musiche di **Incantation** sono sorprendentemente suggestive
▼ Peccato non si possa dire altrettanto degli effetti sonori, troppo ameni e fastidiosi

GIOCABILITÀ 80
▲ Acquistare padronanza del sistema di gioco è facilissimo...
▼ ...ma le prove da affrontare sono troppo poche per un esperto

LONGEVITÀ 60
▲ Purtroppo è un'avventura che può finire molto in fretta

GLOBALE 78
Espressamente mirato a un pubblico di giovanissimi, ma anche questi potrebbero trovarlo facile

Williams Arcade's Greatest Hits

Proprio quando sembrava che la nostalgia per le antichità videoludiche fosse scemata, ecco che la Williams se ne esce fuori con una raccolta di autentici classici da sala giochi. Vediamoli nei dettagli...

DEFENDER & DEFENDER II

Al comando di un solitario caccia stellare, dovete proteggere i minuscoli umanoidi che incedono sulla superficie montagnosa del pianeta sottostante da ondate di alieni decisi a rapirli per trasformarli in orribili mutanti. Se tutti gli umanoidi vengono catturati o uccisi, il pianeta esplode e una furiosa battaglia per la sopravvivenza contro orde di mutanti ha inizio. Via via che il gioco prosegue entrano in azione nuove e più insidiose specie di alieni. Comunque, quando le cose volgono al peggio, il pilota del Defender può servirsi di di tre devastanti Smart Bomb e sfuggire alle bordate nemiche azionando il tasto per il salto nell'Iperspazio... Poche variazioni **Defender II**: invisibilità del caccia, teletrasporto grazie a cancelli iperspaziali, nuovi alieni.



Defender


Defender II

JOUST

Sul dorso di uno struzzo volante e, muniti solamente di una lancia, si combatte contro altri cavalieri. Per sconfiggere i vostri rivali dovete anzitutto urtare gli struzzi da sopra, disarcionando i cavalieri e trasformandoli in uova (!), quindi dovete raccogliere le uova onde impedire che i cavalieri in essi contenuti le schiudano e tornino in azione.

ROBOTRON 2084

Robotron 2084 è il "gioco al massacro" per antonomasia: una veloce, frenetica e interminabile battaglia contro le probabilità che vedrà il vostro joypad inzupparsi di sudore. Voi siete l'ultima speranza della Terra, un minuscolo ometto munito di una enorme arma da fuoco che deve disintegrare le orde di androidi che gli si avvicinano da ogni lato. Liquidateli tutti e passerete alla schermata successiva, dove l'opposizione sarà non solo più nutrita ma anche più veloce nonché parzialmente composta da nuovi e più letali robot.



Joust

SINISTAR

In questa frenetica corsa contro il tempo, si sfreccia lungo fondali stellati multidirezionali con un'astronave nell'intento di polverizzare navi aliene e minare gli asteroidi che contengono le Sinibombs. Nel frattempo gli alieni andranno costruendo la Sinistar, una gigantesca stazione da battaglia che, una volta ultimata, vi darà la caccia e vi distruggerà. Solo le Sinibombs possono distruggere la Sinistar, ma riuscirete a trovarne abbastanza prima che la caccia abbia inizio?

COMMENTO



I cinque giochi inclusi in questa eccezionale cartuccia sono DAVVERO dei classici. Sono ancora irresistibili e incredibilmente giocabili come lo erano alla loro epoca. Certo, non sono quel genere di titoli che si giocano dall'alba al tramonto per settimane e settimane (manca lo spessore necessario), ma vi garantisco che continuerete a tornarci sopra di quando in quando per molti anni a venire. **Williams Arcade's Greatest Hits** offre innumerevoli ore di divertimento, varietà a carrettate, un eccezionale rapporto qualità/prezzo...

Fabio



CASA PRODUTTRICE	WILLIAMS
GENERE	VARI
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 71
▲ Identica in ogni dettaglio a quella delle versioni da bar...
▼ ...e quindi visibilmente datata

SONORO 85
▲ Le bizzarre tonalità elettroniche e le esplosioni cavernose sono parte di ciò che ha reso famosi i giochi della Williams

GIOCABILITÀ 94
▲ Il secondo nome di ognuno di questi titoli è proprio "Giocabile"!

LONGEVITÀ 92
▲ Il gioco ideale per chi vuole sfogare la propria aggressività latente
▼ La varietà insita in ciascun gioco è limitata

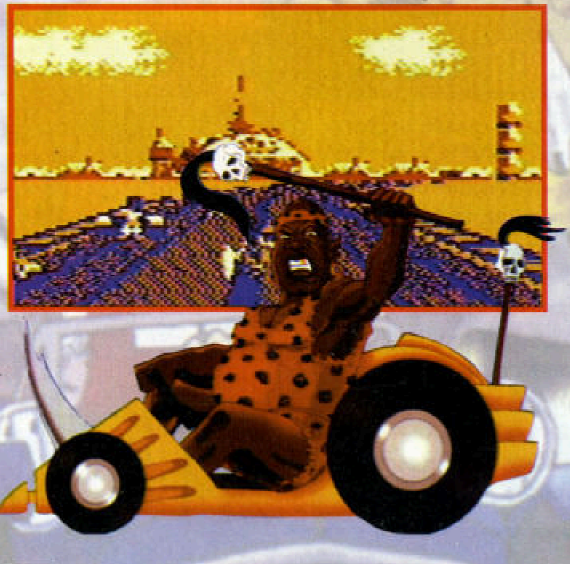
GLOBALE 92
Il tempo passa, ma i classici sembrano non risentirne. Un must sia per i malati di nostalgia che per i malati della nuova generazione

STREET RACER

La versione Game Boy di **Street Racer** è rimasta in gestazione per molto tempo, ma oggi è finalmente disponibile. Sfortunatamente l'opzione per il doppio è stata rimossa ma, come scoprirete fra poche righe, c'è quanto basta per tenervi incollati al volante senza che vogliate staccarvene. **Street Racer** vi permette di controllare, uno per volta, otto personaggi, ognuno dei quali possiede un proprio bolide e può affrontare sulla pista la concorrenza nell'intento di vincere le medaglie di bronzo, d'argento e d'oro. A disposizione avete 24 tracciati, ognuno dei quali sapientemente disegnato con lo scopo di dare pane per i denti di ogni genere di videogiocatore, dal principiante all'esperto, oltre che alcuni tracciati supplementari per quei giocatori abbastanza bravi da salire sul podio del vincitore per tre volte. C'è inoltre un modo di gioco, denominato Practice, che permette al giocatore di selezionare un tracciato qualsiasi e competere in una singola corsa. Oltre a tenere d'occhio gli altri concorrenti, dovrete prestare attenzione alla strada che si distende innanzi a voi, in quanto il tracciato è costellato di power-up come di pericoli. Per dirne una, sui circuiti sono state deposte delle bombe che, se urtate, possono bloccare la vostra vettura. Tuttavia, la strada è disseminata anche di razzi che, una volta raccolti, possono dare al vostro macinino una spinta abbastanza potente da permettervi di lasciarvi alle spalle tutta l'opposizione. Dopo aver sfrecciato per ore lungo i vari tracciati, potreste sentire il bisogno di giocare con qualcos'altro, magari un gioco sportivo o un picchiaduro. Ebbene, con **Street Racer** non c'è bisogno di cambiare cartuccia perché in esso sono compresi anche le varianti Soccer e Rumble. Il Soccer vi permette di competere in una sfida a tempo o a reti e di giocare su tre campi differenti. Il Rumble, invece, offre ai patiti di scazzottate l'occasione di sfogare le proprie frustrazioni mandando con violenza fuori pista gli avversari in un duello all'ultimo sangue.







COMMENTO



Benché mi faccia piacere dire che la versione Game Boy di **Street Racer** sia un gioco divertente e ambizioso, devo anche denunciare il suo insano accanimento nel voler essere a tutti i costi più di quanto può essere. Durante il "collaudo" del gioco, infatti, ho scoperto frequentemente di non riuscire a distinguere un pilota dall'altro in quanto sono molto simili, cosa che rende difficile stabilire quale attacco speciale evitare. Inoltre, certi personaggi tendono ad amalgamarsi con i tracciati e a diventare indistinguibili per il fatto che i tracciati sono, quanto a dettagli, troppo opulenti per il Game Boy. Ciononostante, **Street Racer** resta un gioco divertente e impegnativo e voi potreste acquistare giochi di guida molto peggiori di questo.

Fabio



CASA PRODUTTRICE
UBI SOFT

GENERE
CORSA

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 85
▲ Tracciati molto dettagliati
▼ Sulla pista, i personaggi sembrano tutti uguali e anche i segnali non sono chiari

SONORO 88
▲ Ogni tracciato ha un suo peculiare commento musicale che, grazie al cielo, non dà mai sui nervi

GIOCABILITÀ 84
▲ E' veloce, frenetico, e c'è azione a sufficienza per tenervi sempre sulle spine
▼ Soccer e Rumble sono visivamente incasinati

LONGEVITÀ 83
▲ Quattro tornei da completare, più le opzioni Soccer e Rumble
▼ Soccer e Rumble possono avere un fascino limitato

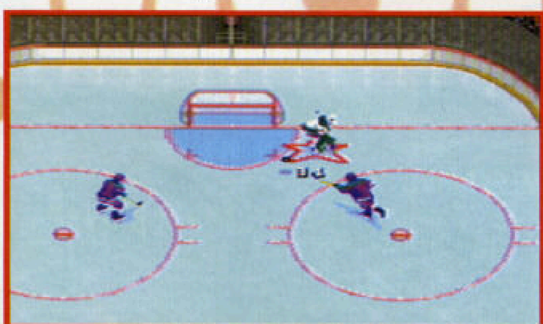
GLOBALE 84
Un ottimo gioco di guida la cui unica pecca sta solamente nella sua ostinazione a stupire sempre e senza badare a spese

NHL 97

A che puntata siamo arrivati ormai? Sfidiamo chiunque ad aver tenuto il conto. Fatto sta che anche per il 97 la software house regina delle simulazioni sportive ha proposto la sua conversione del campionato nordamericano di questa veloce e spettacolare disciplina. Le varianti, rispetto alle versioni precedenti, sono piuttosto scarne e riguardano soprattutto le formazioni, che sono come al solito state aggiornate con quelle della scorsa stagione. Degno di nota è il sistema di pratica che vi consente di affrontare tutta una serie di esercizi per migliorare nei fondamentali, come ad esempio lo slalom tra i birilli o il tiro a bersagli mobili. A parte questo il gioco è rimasto invariato e vi consente la solita trafila di match singoli, playoff e campionati. Questa ultima opzione permette di stabilire la durata della regular season e di modificare la composizione della vostra squadra sia acquisendo giocatori da altre franchigie che crearne di nuovi con le caratteristiche che preferite. Ebbene sì, perché ogni atleta è perfettamente definito e caratterizzato da una serie di esaurienti parametri. Oltre a questo potrete scegliere una qualsiasi delle 26 squadre della NHL che pure loro sono catalogate in modo sintetico in base a particolari indicatori.









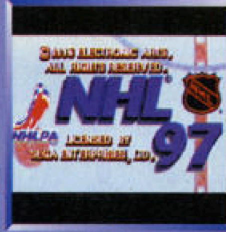


COMMENTO



Forse di questa nuova versione di **NHL** se ne poteva anche fare a meno, ma come rinunciare a un gioco che ogni anno riesce a migliorarsi? Sarà dal 94 che tutti dicono che il massimo ormai è stato raggiunto (e forse la versione Mega CD è tuttora la migliore), fatto sta che anche questa volta la Electronic Arts è riuscita a cambiare sensibilmente pelle alla sua simulazione tanto da scatenare la curiosità degli affezionati dell'hockey e dei nuovi giocatori che non posseggono le precedenti versioni. **NHL 97** resta una simulazione veloce e divertente che, in barba alla tendenza dimostrata sui 32-bit di usare i poligoni dappertutto, conferma che la buona vecchia grafica in bitmap riesce ancora a produrre qualcosa di divertente. Certo, le innovazioni non sono così radicali, almeno se paragonate a quelle introdotte negli altri prodotti EA, ma dimostrano comunque un certo impegno da parte dei programmatori. Se non possedete le precedenti edizioni merita sicuramente l'acquisto.

Puck



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 82
▲ I giocatori si muovono bene ed in modo realistico per il campo. Ben fatte anche le schermate delle opzioni

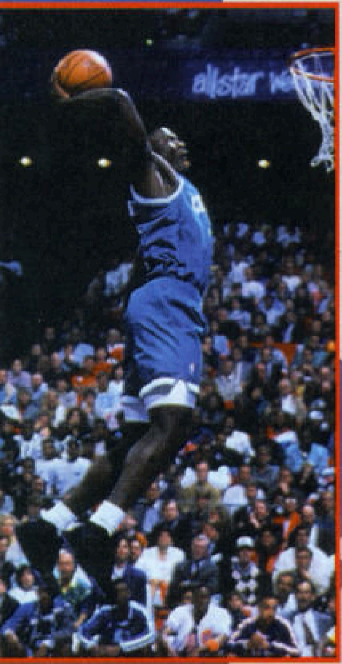
SONORO 85
▲ Bello ma...
▼ AAAGHHHH! Non se ne può più di quel cavolo di organetto!

GIOCABILITÀ 87
▲ I controlli non sono particolarmente intuitivi ma rispondono bene
▼ Non ci sono poi grosse novità rispetto al passato

LONGEVITÀ 85
▲ Vincere la Stanley Cup sarà impresa ardua. Sono i match con gli amici a tenere comunque altissimo il divertimento

GLOBALE 85
Una simulazione intelligente e divertente, con una valanga di opzioni: il massimo per gli amanti dell'hockey e delle simulazioni in genere

NBA LIVE 97



Anche la saga cestistica della Electronic Arts è arrivata alla sua terza puntata e va a raggiungere gli altri upgrade sportivi di questa software house che stanno letteralmente invadendo il mercato come ogni inverno. Si sa, di italiani in NBA non ce ne sono, Esposito e Rusconi sono tornati a casa dopo averci sbattuto sonoramente il muso e Fucka lo culla come un sogno lontano, i videogiochi restano così l'unico modo per noi poveri italioti di sbarcare nel campionato professionistico americano. Le possibilità a vostra disposizione sono molteplici ma comunque quasi tutte già viste: potrete infatti cimentarvi in match, in partite di play-off oppure iniziare il lungo cammino della regular season (di cui si può comunque variare la durata). Unica seria novità di questa versione 97 sono gli inevitabili adeguamenti alle formazioni delle squadre e l'interessante introduzione della partita in metà campo, di cui parliamo più approfonditamente in un apposito box. Come al solito nei giochi sportivi di ispirazione statunitense le statistiche la fanno da padrone e tutti, squadre e giocatori, sono rigidamente catalogati in base a precise caratteristiche, che di ognuno individuano pregi e difetti e definiscono il rendimento in campo. Infatti, se deciderete di far simulare una partita al computer e di vederne solo il risultato finale vi accorgerete voi stessi che i valori sulla carta verranno quasi sempre rispettati, a conferma di una ferrea logica matematica con sorprese davvero sporadiche: imperfezione o eccessiva logicità? A voi la risposta. Quasi nulla di nuovo sotto il sole quindi e forse di questa nuova e discreta produzione della Electronic Arts avremmo fatto volentieri a meno...





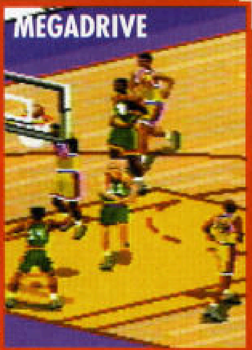




CHI NON SALTA BIANCO E'

Sicuramente la maggiore innovazione introdotta quest'anno dalla Electronic Arts è la partita a metà campo, in pieno stile playground. Potrete così buttarvi in emozionanti sfide due contro due o tre contro tre in cui le regole sono quelle della strada. Per i meno svezzati a questa disciplina è bene spiegare che non ci sono falli ed entrambe le squadre attaccano verso lo stesso canestro; una volta che chi difende riconquista il possesso di palla deve uscire dall'area dei tre punti prima di poter tirare. Si tratta di una variante molto divertente che aumenta notevolmente lo spessore e l'originalità di un titolo che altrimenti sarebbe stato troppo simile al precedente.

















NBA LIVE 97

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

COMMENTO SNES

Arriva un momento nella vita in cui si deve decidere che strada imboccare: probabilmente a questo punto sono arrivati anche i programmatori della Electronic Arts che, avendo fra le mani un prodotto di ottimo livello ma difficilmente migliorabile, hanno dovuto inventare qualcosa di nuovo per giustificare un altro gioco di questa serie. Hanno allora cambiato qualcosa, una ritoccatina ai comandi, qualche nuova routine, una spolveratina alla veste grafica, hanno cercato quindi di prendere le distanze da dove erano arrivati per riuscire ad andare avanti. Sfortunatamente questa non è stata una evoluzione positiva e **NBA Live** ha perso parte dei suoi pregi, pur rimanendo comunque una simulazione di buon livello. Quello che colpisce e che questo non si avverte solo in questa versione Super Nintendo ma anche in altre piattaforme, soprattutto a 16-bit, e con altri titoli, come **FIFA**. Che la EA abbia perso il bandolo della matassa?

Puck

COMMENTO MD

Fra la versione Super Nintendo provata da Puck e quella Megadrive di cui invece mi sono occupato io le differenze sono proprio minimali e riguardano qualche piccolo aspetto della grafica. Si tratta comunque di dettagli che non influenzano minimamente la valutazione. Non posso quindi che accomunarmi nella triste conclusione tratta da Puck sul fatto che la EA stia imboccando un tunnel da cui sarà dura uscire: la sperimentazione è una lodevole cosa ma non sempre porta gli effetti desiderati. Quella che comunque ci resta fra mani è una cartuccia di tutto rispetto, una buona simulazione di basket che può piacere sia a chi non possedeva le precedenti versioni che agli inguaribili patiti di basket. Sicuramente uno dei migliori titoli usciti per Megadrive di recente ma, si sa, ormai non sono più molti.

End

GRAFICA 84
▲ Personaggi grandi e spettacolari grazie alle inquadrature strette
▼ Non sembrano però realistici come quelli delle precedenti versioni

SONORO 83
▲ Il pubblico è sempre pronto con boati e applausi
▼ Ciò però non basta per ricreare una adeguata atmosfera da palazzetto

GIOCABILITÀ 82
▲ Con gli anni i controlli si sono affinati diventando ultra-immediati
▼ Peccato che questo talvolta vada a discapito di realismo e tatticità del gioco

LONGEVITÀ 86
▲ Le partite in una metaccampo aumentano inizialmente l'attrattiva del gioco
▼ Portare a termine una intera regular season potrebbe annoiarvi

GLOBALE 83
Non si tratta di un brutto gioco ma non è buono come l'edizione 96. Le scelte coraggiose dei programmatori non hanno giovato alla giocabilità

FIFA 97 gold edition



Gennaio 97: arriva anche l'ultimo **Fifa 97.** La Electronic Arts, che per buona parte dell'anno rimane rinchiusa nei propri uffici a produrre le sue simulazioni e che solo saltuariamente si lascia sfuggire qualche indiscrezione, arrivati a questa stagione invade il mercato con gli upgrade dei suoi più famosi titoli sportivi. Succede che però non tutto sia pronto in tempo e così questa versione Megadrive arriva leggermente in ritardo rispetto alle altre e conferma purtroppo che sulle piattaforme a 16-bit questo gioco ha ormai fatto il suo tempo. I miglioramenti tecnici non sono possibili all'infinito e così i programmatori hanno cercato di inserire qualcosa di originale dal punto di vista della giocabilità. In quest'ottica sono parzialmente cambiati i controlli e la velocità di gioco è stata aumentata. Sfortunatamente i risultati non sono proprio stati quelli che i programmatori si aspettavano e così ci si trova fra le mani un gioco che, onestamente, non diverte più come una volta. Altra importante innovazione introdotta, forse la maggiore, è rappresentata da un simpatico calcetto indoor giocato in una sorta di gabbia chiusa ai lati. L'idea è sicuramente lodevole ma il risultato è che l'azione diventa ancora più frenetica e se già era caotica su un campo normale... penso che ci siamo capiti. Non ci resta che vedere se la Electronic Arts ci riproverà nel 98 o deciderà di battere nuove strade.



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

COMMENTO



E anche questa è arrivata: l'ultima attesa versione di **Fifa 97**, quella Megadrive, è finalmente disponibile per la gioia e il giubilo di tutti gli scalmanati fans di questa saga calcistica della EA. Ma c'è veramente di che essere contenti? A mio avviso no. Quello che infatti il gioco ha guadagnato dal punto di vista della grafica e della varietà (soprattutto grazie al calcetto indoor) lo perde con la giocabilità e l'eccessiva velocità di gioco. Spesso infatti ci si ritrova a vagare per il campo sparacchiando alla bell'e meglio la palla verso la porta avversaria sperando in una papera del portiere. Certo, soprattutto nell'indoor, ma non solo, l'azione è più veloce che in passato ma questo non fa altro che aumentare ulteriormente il caos sul rettangolo di gioco. Così non ci siamo proprio. Probabilmente siamo arrivati alla fine di un ciclo, Fifa è arrivato con la versione 96 al massimo che poteva dare su questa macchina e per ottenere di più bisogna cambiare radicalmente la base di partenza. Serve quindi un non-Fifa poiché da questo genere di concept si è sfruttato lo sfruttabile e anche le potenzialità della macchina non sono infinite... Speriamo che alla Electronic Arts facciano seriamente ammenda degli errori commessi e si riprendano prontamente in futuro.

Puck







GRAFICA 78
▲ Carina...
▼ ...ma nulla di più

SONORO 78
▼ Nulla di speciale

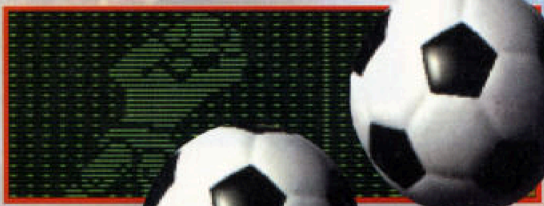
GIOCABILITÀ 72
▼ E' quasi impossibile costruire delle azioni di senso compiuto e troppo spesso il caos regna incontrastato

LONGEVITÀ 70
▼ Con una giocabilità del genere e le minime innovazioni introdotte non vi divertirete per molto, a meno che non siate masochisti

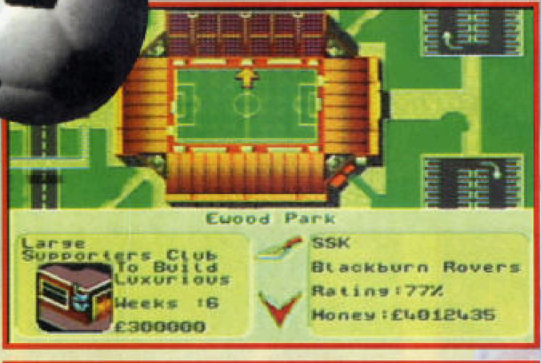
GLOBALE 75
E' il primo **FIFA** che veramente non diverte praticamente nessuno, speriamo che la EA non abbia imboccato un tunnel senza uscita

PREMIER MANAGER 97

Premier Manager 97 non è altro che l'ultima versione di uno dei più famosi giochi manageriali di calcio usciti negli ultimi anni per qualsiasi piattaforma. E' infatti un titolo completo che affronta ogni aspetto della vita di un club calcistico e vi consente di sedervi sulla scomoda poltrona del General Manager di un club di terza divisione e di portarlo fino ai maggiori allori europei, oppure farsi notare da qualche club più blasonato e magari farsi offrire un contratto con tanti zeri... Sono molte le cose che potrete fare in questo gioco ma il tutto è reso molto immediato e semplice grazie a una interfaccia grafica ben studiata, che vi porta gradatamente nei meandri della simulazione. Le opzioni a vostra disposizione si suddividono in due grandi raggruppamenti: quelle che hanno diretta relazione con la squadra e i suoi impegni agonistici e quelle invece inerenti la gestione finanziaria del club. Per quanto riguarda la prima categoria potrete prima di tutto osservare la rosa di giocatori a vostra disposizione, tutti catalogati in base a particolari fattori, e decidere chi e come schierare in campo. Se questo non vi basta potete sempre decidere razioni supplementari di allenamenti oppure di ricorrere al mercato per porre i giusti correttivi alla squadra e farle fare il meritato salto di categoria. La sezione prettamente finanziaria riguarda le sponsorizzazioni, sia della squadra che dello stadio, le migliorie da apportare al vostro campo di gioco e tutta una serie di servizi supplementari come ad esempio l'organizzazione di club di supporter. Il momento della partita, per usare un eufemismo, potremmo dire che è piuttosto stilizzato, è rappresentato da un campo di gioco in cui vedete muoversi solitario un pallone; solo in caso di tiri in porta possiamo godere di qualche animazione. Poco importa comunque, non è questo che cercano i patiti di giochi manageriali.









COMMENTO



Premier Manager 97 è sicuramente un prodotto di gran classe, il top nel suo genere. Graficamente è quasi inesistente ma l'immediatezza dell'interfaccia e la mole di varianti a vostra disposizione fanno si che lo shock iniziale venga ben presto superato. Il punto di forza è però un altro. Spesso giochi di questo tipo sono pieni zeppi di opzioni ma si ha lo stesso la sensazione di non riuscire a influire sulla situazione e che tutto sia abbastanza casuale. Fortunatamente questo in **PM97** non succede: qualsiasi azione decidiate di intraprendere ne avrete quasi immediatamente un riscontro tangibile: una sostituzione, un acquisto, un infortunio, non potete lasciare nulla al caso se volete vincere. Da non sottovalutare è poi l'opzione per due giocatori, raramente presente, che vi consente emozionanti sfide panchina-contro-panchina con un altro amico.

Puck

PREMIER MANAGER 97

CASA PRODUTTRICE: SEGA

GENERE: SPORTIVO

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: EUROPEA

NUMERO GIOCATORI: 1-2

GRAFICA 36
▼ Nonostante sia ben presentato il gioco non ha certo nella sua grafica il suo punto di forza

SONORO 24
▼ Vale lo stesso discorso fatto per la grafica. Però potevano sprecarsi di più: di silenzio sono interminabili!

GIOCABILITÀ 80
▲ Passato lo sconcerto iniziale vi renderete conto delle potenzialità e dello spessore di questa simulazione

LONGEVITÀ 85
▲ La completezza di questo gioco, comprendente anche il modulo per due giocatori, ne mantiene alto l'interesse per molto tempo

GLOBALE 84
Premier Manager 97 è un gran gioco: se non siete allergici alle simulazioni manageriali non potete assolutamente farvelo sfuggire



Anno nuovo, trucchi nuovi... e anche nuove console per cui cercarli e pubblicarli. Eh già, perché in questo numero fanno il loro debutto i primi trucchi per quel gioiello di hardware videoludico che è il Nintendo 64! Certo, in questo numero i titoli beneficiari di queste prime gabole non sono che... uno (Wave Race 64), ma dateci tempo e lo spazio concesso da questa rubrica ai giochi per l'N64 diventerà sempre più vasto, pur senza mettere in secondo piano console quali il Saturn, il Megadrive e il Super Nintendo, dal momento che anche loro godono di un seguito molto nutrito e fedele (e ci mancherebbe, con tutte le soddisfazioni che ci hanno dato in passato e ci danno tuttora). Dunque nessuno si disperi, perché continueremo ad accontentare tutti (o scontentare tutti, qualora un trucco non funzionasse). E ora mettete mano al joypad che, malgrado le poche pagine concesseci in questo numero, c'è un sacco di roba da premere...

A cura di Fabio D'Italia

NEED FOR SPEED
SATURN
Warrior Car e Tracciato di Lost Vegas

Accedete al modo di gioco "Tournament", digitate "TSYBNS" quale vostro nome e quindi uscite dal suddetto modo di gioco: otterrete così la possibilità di selezionare la Warrior Car e il tracciato di Lost Vegas.

Corsa su Strade Polverose

Mentre selezionate il vostro tracciato, tenete premuti i tasti L e R: otterrete così una versione polverosa del tracciato desiderato.





BAKU BAKU ANIMAL
SATURN
League Mode





Nella schermata col titolo del gioco premete in sequenza B, A, C, SU, B, A, C, SU. Se il trucco ha funzionato, dovreste sentir gridare una voce. Andate quindi al menù principale e ci troverete una nuova opzione: "League Mode".





NIGHTS
SATURN
Menù Segreto



Quando il logo del SONIC TEAM appare sullo schermo, premete in sequenza A, B, DESTRA, A, C, A, GIU', A, B, DESTRA, A. Poi, nella schermata col titolo del gioco, premete SU, GIU', SINISTRA, DESTRA e, insieme, A e START. Evidenziate un sogno di Elliot qualsiasi, quindi premete X, Y, Z, Y, X, START. Infine, raccogliete 50 cristalli e poi saltate (o premete START se siete NIGHTS). Se tutta l'operazione è stata eseguita correttamente, dovrebbe apparire un menù di opzioni speciali.





MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS
SUPER NES
Codice di Accesso al Boss

Scegliete il modo di gioco "Fighting" e, nella schermata per la selezione del personaggio, evidenziate un guerriero qualsiasi, quindi, mentre tenete schiacciati i tasti X e Y, premete START: otterrete così il controllo di Ivan Ooze.

KING OF FIGHTERS '95
SATURN
In Azione nei Panni del Boss

Nella schermata per la selezione del lottatore ("Fighter Select"), scegliete l'opzione "Team Edit", quindi, mentre tenete schiacciato START, premete SU + Y, DESTRA + A, SINISTRA + X, GIU' + B. A questo punto il boss dovrebbe essere selezionabile.





FIGHTING VIPERS
SATURN
Opzione "Wall Display"





Ottenete 300 "OK" nel modo di gioco "Training" e potrete accedere all'opzione "Wall Display".

Lo Spogliarello di Honey
Arrivate alla fine del gioco nei modi di gioco "Hyper" o "Very Hard" usando Honey. Fatto ciò, giocate di nuovo con lei: ora, quando la parte inferiore della sua armatura si romperà, succederà altrettanto alla sua gonna.



Honey Sotto Falso Nome
Quando selezionate Honey, tenete premuto il tasto Z: questa operazione avrà l'effetto di cambiare la voce dell'annunciatore e di mutare il nome di Honey in Candy, ossia l'appellativo del personaggio nella versione americana del gioco.





OUTRUN
SATURN
Modo di Gioco Supplementare

Quando il logo della Sega appare sullo schermo, usando il joypad per il secondo giocatore premete simultaneamente A, C e START. Ora potrete continuare la vostra partita, mettere soldi come nella versione da bar premendo il tasto L, e giocare senza che il cambio sia visibile sullo schermo.

Cornering Option
Nel menù principale, evidenziate "Option", tenete premuti simultaneamente A e C e premete START per accedere alla schermata delle opzioni: troverete così disponibile un'opzione inedita denominata "Cornering".

Smooth Mode
Nella schermata delle opzioni spostatevi sulla selezione del modo di gioco ("Mode Select") e tenete premuti simultaneamente A e C. Premete quindi verso DESTRA o SINISTRA e vedrete due nuove opzioni: "Japan (Smooth)" e "Overseas (Smooth)". La selezione di una di queste opzioni avrà l'effetto di "ammorbidire" l'aspetto e le animazioni della grafica.

VIRTUA FIGHTER KIDS
SATURN
Nei Panni di Dural

Nella schermata per la selezione del personaggio selezionate Akira e quindi premete in sequenza GIU', SU, DESTRA e, insieme, SINISTRA e A. Per ottenere un Dural dorato, invece, selezionate sempre Akira, ma premete GIU', SU, SINISTRA e, insieme, DESTRA e A.

Pose Vittoriose Speciali
Se vincete con un Time Over controllando Jacky o Shun Di, potrete vedere il vostro personaggio assumere una posa speciale.

Combo Master Mode
Dopo aver scelto il vostro personaggio, quando dovete decidere fra "Normal" e "Kids", premete SU per 10 volte: questa operazione dovrebbe far apparire l'opzione "Combo Master Mode" nella parte inferiore dello schermo.







KIRBY'S AVALANCHE SUPER NES

Opzioni Supplementari

Usando il joypad per il secondo giocatore, tenete premuti di fila A, B, X e Y, quindi resettate la console. Mentre tenete ancora premuti questi tasti, andate alla schermata delle opzioni e scegliete "Custom": avrete così a disposizione ulteriori opzioni.

DESTRUCTION DERBY SATURN

Codici

Digitate al posto del vostro nome i seguenti codici e potrete accedere ad opzioni segrete...

- !REFLECT! = per accedere ad un tracciato nascosto.
- NPLAYERS = per avere la possibilità di scegliere contro quanti avversari competere





SHELLSHOCK SATURN

Menù Segreto

Mentre vi trovate nell'hangar premete GIU', SU, GIU', SU sette volte, GIU', GIU', A, A, A, A.





VIRTUAL ON SATURN

Colori Alternativi

Nella schermata col titolo del gioco, premete simultaneamente SU, L e R.

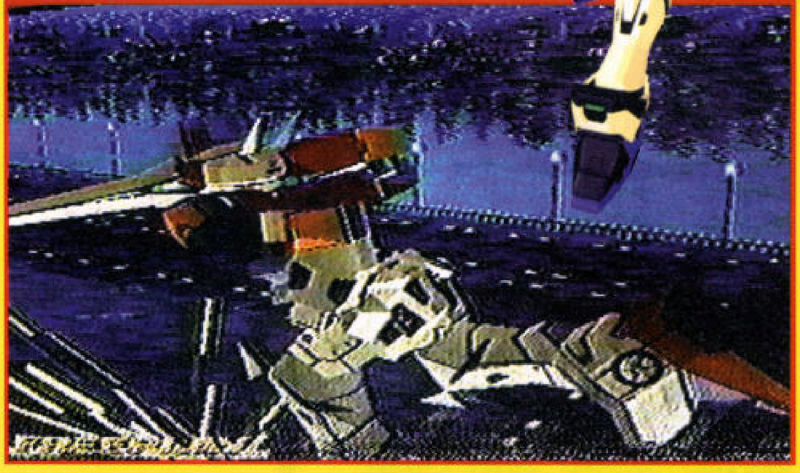
Angolazioni di Ripresa Differenti

Mentre giocate la vostra partita, premete simultaneamente i tasti X, Y e Z per ottenere differenti inquadrature.

Personaggio Segreto

Nella schermata col titolo del gioco premete simultaneamente GIU', L e R.



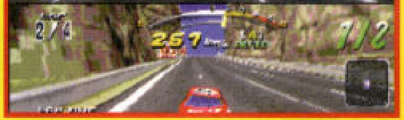


DAYTONA CHAMPIONSHIP EDITION SATURN

Mirror Mode

Nella schermata per la selezione del tracciato ("Track Select"), tenete premuti, uno dopo l'altro, i tasti X, Y e Z, quindi selezionate il vostro tracciato: dovreste così veder apparire la parola "Mirror".





Avversari Computerizzati Lenti

Durante la corsa, tenete premuto il tasto Z per rallentare gli avversari controllati dal computer.



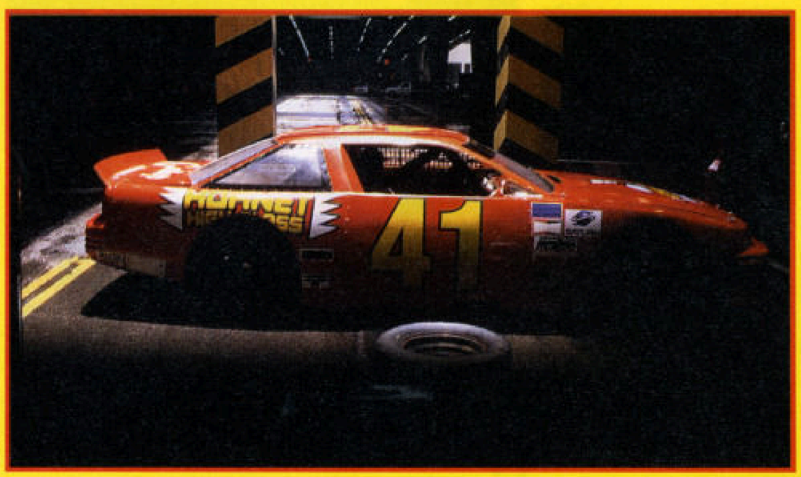
Alla Guida della Vettura di Daytona

Piazzatevi al primo posto su ogni tracciato al livello di difficoltà normale e sarete in grado di selezionare l'automobile Daytona.



Corse Equestri

Piazzatevi al primo posto su ogni tracciato al livello di difficoltà più elevato e sarete in grado di selezionare Uma, il cavallo.





SUPER PUZZLE FIGHTER II-X
SATURN
Personaggi Segreti
Nella schermata per la selezione del personaggio ("Character Select"), effettuate le seguenti operazioni per selezionare i tre personaggi segreti (uno per volta, s'intende).
- DAN — Tenete premuti in sequenza L e R, quindi premete A.
- DEVILOT — Tenete premuto R e premete A.
- GONKI — Tenete premuto L e premete A.

URBAN STRIKE
MEGADRIVE USA (GENESIS)
Password
- CNHLGBR4NBF: Baja Oil Rigs
- ZLGBWD3PFZD: Inside Main Oil Rig
- BWDR6MJYNM: Mexico
- NDR63P7VZLT: San Francisco
- H63PMJT4SYL: Alcatraz
- LPMJ7VSXFZR: New York
- GJ7VT4FKYNM: Las Vegas
- BVT4SXYCZLT: Casino
- WR63PMT4SYL: Vegas Underworld





PRETTY FIGHTER X
SATURN
Nei Panni del Boss
Nella schermata col titolo del gioco, premete simultaneamente i tasti X, Y, Z e START: potrete così giocare con il boss, anche se soltanto nelle partite per un solo giocatore.

Alterazione dei Colori del Personaggio
Per cambiare i colori del vostro personaggio, tenete premuto L o R mentre lo selezionate.

TOHSHINDEN URA
SATURN
Codici dei Boss
Nella schermata con la scritta "Press Start", effettuate le seguenti operazioni...



- Per ottenere Wolf — premete A, B, Z, X, Y, C.
- Per ottenere Sho — premete A, B, Z, X, Y, C, A, Z, C, X, B, Y.
- Per ottenere Vermilion — premete A, B, Z, X, Y, C, A, Z, C, X, B, Y, A, Y, C, X, B, Z.

SPAWN
SUPER NES
Password

Stage 2:	D9963D1D
Stage 3:	4H253DGF
Stage 4:	4CC138CF
Stage 5:	0C4F458H
Stage 6:	D31551FG
Stage 7:	098F596F
Stage 8:	DB8D9B4H

DECATHLETE
SATURN
Personaggio Segreto (Import Version)





Per avere accesso al personaggio segreto dovete anzitutto ottenere un punteggio pari (o superiore) agli 8000 punti in modalità di gioco "Arcade". Quindi, nel menù principale, dovete tenere premuto il tasto X (sull'articolo del menù che desiderate).

WAVE RACE 64
NINTENDO 64
Alterazione dei Colori dei Corridori
Andate alla schermata per la selezione del personaggio, spingete il joystick analogico, oppure il joypad, verso l'alto e mantenetelo su quella posizione: così facendo, le tenute dei personaggi e le loro moto acquatiche cambieranno colore. Cambierà anche il numero sulle moto.



X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
SATURN
Al Comando di Akuma!
Effettuate le seguenti operazioni mentre vi trovate in modalità di gioco per due giocatori...

Primo giocatore:
Evidenziate Spiral, quindi spostatevi nel seguente ordine: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai. Lasciate passare un secondo, quindi premete simultaneamente CALCIO DEBOLE, PUGNO POTENTE e CALCIO POTENTE.

Secondo giocatore:
Evidenziate Storm, quindi spostatevi nel seguente ordine: Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, a sinistra fino a Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, Spiral. Lasciate passare un secondo, quindi premete simultaneamente CALCIO DEBOLE, PUGNO POTENTE e CALCIO POTENTE.

Dopo aver fatto tutto ciò, per continuare a giocare con Akuma, nella schermata del "Continue" tenete premuti uno dopo l'altro i tasti L, R, X, Y e Z, quindi premete START.

Selezione Veloce
Mentre vi trovate in modalità di gioco per due giocatori, tenete premuti L e R mentre scegliete il vostro personaggio così da sveltire la procedura di selezione (non dovrete scegliere le vostre opzioni un'altra volta).



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
SATURN
Smoke in Versione Umana
Dopo aver scelto il robot Smoke, tenete premuti di seguito SINISTRA, PUGNO ALTO, PARATA, CALCIO ALTO e CORSA. Se il secondo giocatore desidera giocare con lo Smoke umano, l'operazione da eseguire è la stessa, eccetto che al posto di SINISTRA va premuto DESTRA.

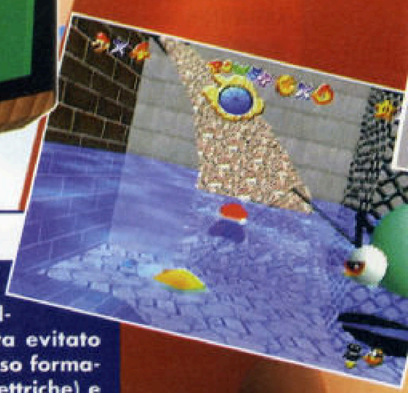




Dopo un numero di pausa, eccoci giunti all'ultima parte del Mega Tour al primo capolavoro a disposizione per Nintendo 64. In queste pagine vi sveleremo i segreti per raccogliere le numerose Power Star disseminate negli ultimi cinque percorsi prima della grande sfida finale con il malefico Bowser. Inutile sottolineare che il destino del mondo è nelle vostre mani. Non vi resta quindi molto da fare: indossate la vostra tutina azzurra, il cappello rosso, accendete il vostro N64 con la cartuccia di Mario inserita e, al grido di "It's me, Mario" gettatevi alla ricerca della principessa!

SUPER MARIO 64

MEGATOUR PARTE TERZA



UNDICESIMO PERCORSO

L'avventura comincia a diventare particolarmente complicata nell'undicesimo livello. Questo percorso infatti è parzialmente sommerso e, proprio questo fatto, unito alla presenza di alcuni nemici particolarmente insidiosi, rende il compito del nostro idraulico discretamente arduo. Da sottolineare la presenza di alcuni cristalli che servono per far alzare o abbassare il livello dell'acqua e che risultano indispensabili per raccogliere tutte le Power Star presenti.

UNA TRANQUILLA PASSEGGIATA

A poca distanza dal punto di partenza è presente una rampa a spirale, che conduce a una zona controllata da un'enorme bomba color porpora. Una volta evitato questo nemico non resta che superare un ponte sospeso formato da un tronco (nel quale bisogna evitare le sfere elettriche) e saltare un paio di piattaforme per giungere alla Power Star.









ACQUE CRISTALLINE

Un interruttore vicino attiva un ponte temporaneo che permette a Mario di raggiungere un cristallo, toccato il quale si alzerà il livello dell'acqua. A questo punto Mario potrà raggiungere un minilabirinto di piattaforme in movimento contrassegnate da alcune frecce. Dirigendole nel modo giusto, Mario raggiungerà un blocco giallo con l'agognata stellina.









LA STELLA INGABBIATA

Una Power Star è posizionata in una zona particolarmente evidente del livello; all'interno di una gigantesca gabbia! Per raggiungerla è necessario utilizzare prima il cristallo situato nella parte più bassa del percorso, che abbassando il livello dell'acqua permette di distruggere il blocco che ostruisce l'unica entrata della gabbia. A questo punto non resta che saltare sulla piattaforma situata vicino alla stella, attivare la piattaforma mobile, correre all'interno della gabbia e aspettare solamente che la piattaforma arrivi nel punto più basso per poi salirci e essere trasportato vicino alla stella.











VOLETE SAPERE UN SEGRETO?

Distruggendo o spostando alcuni blocchi appare per un breve istante un numero. In questo livello ne sono presenti cinque e, se Mario riuscirà a scoprirli tutti, verrà ovviamente ricompensato con una Power Star. E' evidente che, come in tutto il livello, è necessario utilizzare i cristalli che servono per alterare l'altezza dell'acqua.



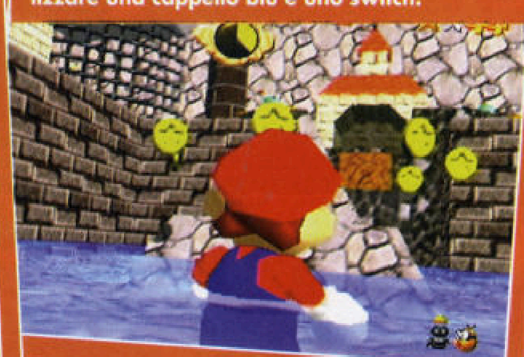






IL MONDO SEGRETO

Dopo aver parlato con la solita Bob-omb (in questo caso, particolarmente complessa da raggiungere), Mario può utilizzare il cannone per farsi sparare in un'area segreta altrimenti irraggiungibile. Qui, dopo aver attraversato un tunnel sotterraneo, il nostro idraulico si troverà di fronte a otto monete rosse e a un'altra stella ingabbiata. Per riuscire a prendere anche questa stella è necessario utilizzare una cappello blu e uno switch.









DODICESIMO LIVELLO

Se avete paura delle altezze troppo elevate, questo non è il percorso più adatto a voi. Sono infatti presenti numerosi strapiombi e parecchie situazioni in cui è necessario misurare alla perfezione i salti se non si vuole rischiare di finire nel vuoto. L'unico consiglio che possiamo darvi è, nelle situazioni che lo permettono, di prendere tempo e di eseguire i salti con molta calma.

SALTO NEL BUIO

La prima stella di questa sezione può essere raccolta da Mario raggiungendo il fungo gigante che si trova sul lato destro del percorso. Vista la sua notevole distanza non esiste nel repertorio dei salti a disposizione dell'eroico idraulico un balzo abbastanza lungo da permettergli di giungervi agevolmente. Proprio per questo motivo è necessario, ancora una volta, mettersi alla ricerca della Bob-omb rosa e chiederle gentilmente di poter utilizzare il suo cannone. Un colpo ben mirato e voilà, il gioco è fatto.







LA PARETE VIRTUALE

Durante la risalita di questa ostica montagna, è facilmente individuabile una parete che nasconde in realtà un passaggio segreto (l'effetto grafico che la contraddistingue è simile a quello che si vede quando Mario si avvicina a un quadro che contiene un livello) che conduce a un nuovo stage. Per la terza volta Mario deve quindi affrontare una folle discesa, senza dubbio la più difficile, per riuscire a guadagnare l'ennesima Power Star.





LE CASCATE DEL NIAGARA

Una volta giunti nei pressi della sommità della montagna risulta chiaramente visibile, nel bel mezzo di una cascata, una nuova Power Star. Le apparenze ingannano e questa stella, che sembra molto semplice da catturare, si rivela infatti particolarmente ostica. Per raggiungerla infatti è necessario compiere un balzo perfettamente calibrato visto che, anche un piccolo errore, fa tornare Mario sino alle pendici della montagna, ovvero all'inizio del livello.









UNA SCALATA IMPOSSIBILE

Una volta raggiunta la cima della montagna, l'eroico idraulico può agevolmente raccogliere una Power Star. Non credevate mica che Shigeru Miyamoto avrebbe lasciato fare a Mario tutta questa fatica senza ricompensarlo con qualcosa di utile?





LA SCIMMIETTA MALEFICA

Nel bel mezzo della salita è possibile incontrare una insopportabile, ma comunque discretamente utile, scimmietta. Questo piccolo animaletto ha infatti l'antipatica tendenza di rubare il cappellino di Mario ma, una volta diventati amici, aiuta l'italico idraulico a raccogliere una Power Star che è situata all'interno di una gabbia.



TREDICESIMO LIVELLO

Due differenti dipinti permettono a Mario di entrare in questo livello. Visti da distanza i due quadri sembrano perfettamente identici, ma quando il nostro eroe si avvicina una differenza risulta subito particolarmente evidente; mentre un quadro è di dimensioni normali, l'altro è incredibilmente grande. Come accadeva anche in Alice nel Paese delle Meraviglie, a seconda del dipinto in cui si entra, si può controllate un Mario gigantesco o un Mario in versione mini.

LA FORESTA DI PIANTE CARNIVORE

Entrando nel percorso in forma gigante, l'unica parte del livello in cui Mario può avventurarsi è quella situata a sinistra in cui si può incontrare un tubo. Una volta entrato nel tubo il nostro idraulico si ritrova trasformato in Mini Mario nel bel mezzo di una foresta di piante carnivore. Per guadagnare la Power Star è necessario, in questo caso, eliminare tutte queste piante carnivore.



MOMENTI DI GLORIA

Ricordate la gara di corsa in cui Mario ha affrontato Koopa Trooper nel primo livello del gioco? Nell'undicesimo livello è possibile concedere alla tartaruga nemica la rivincita (perché ovviamente, se siete arrivati a questo punto, siete riusciti a batterla una prima volta) in un percorso notevolmente più impegnativo del precedente.





IL GIGANTE E IL NANO

E' evidente che alcune sezioni di questo livello (i cannoni e l'entrata della montagna, all'inizio dello stage, tanto per fare un esempio) sono visitabili da Mario solamente quando è piccolo. Tuttavia, riuscendo a raggiungere questi luoghi, cinque in tutto, con il Mario gigante, è possibile ottenere una nuova Power Star.

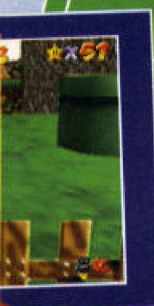






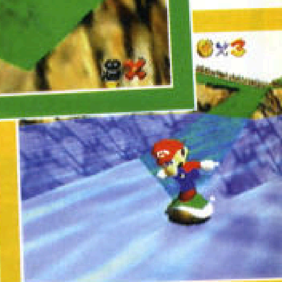
TESORO, MI SI E' RISTRETTO IL SUPER MARIO!

Non è facile essere piccoli, e questo fatto risulta chiaramente evidente in questo livello. I nemici sono infatti giganteschi e possono schiacciare il nostro eroe in qualsiasi momento. Proprio per questo motivo la scalata alla montagna si rivela particolarmente ardua ma, una volta giunti al termine, Mario può festeggiare perché le sue fatiche verranno ricompensate con una nuova Power Star.



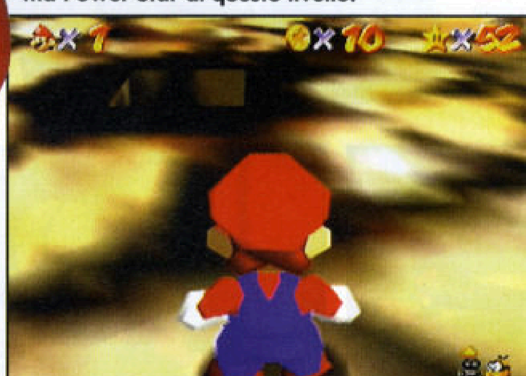


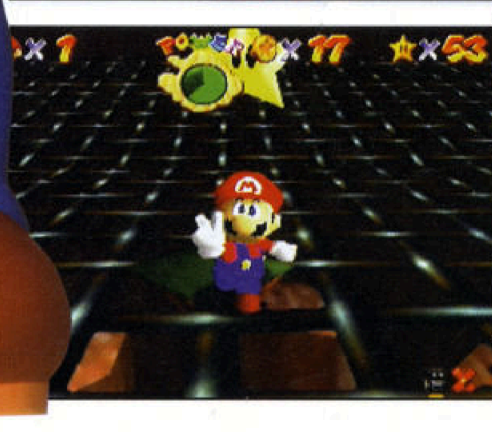



QUESTIONE DI DIMENSIONE

Saltando in versione gigante sul cratere situato in cima alla montagna, Mario apre un nuovo passaggio che è pero utilizzabile solamente dalla versione più piccola del nostro eroe. Una volta entrati nelle profondità delle monte non resta che sconfiggere il gigantesco millepiedi per ottenere l'ultima Power Star di questo livello.

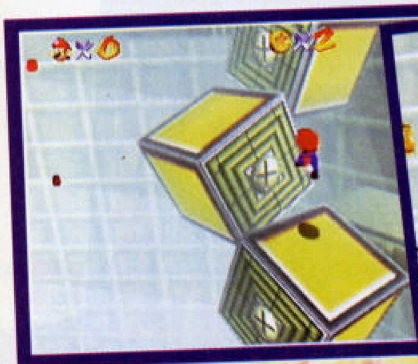



QUATTORDICESIMO LIVELLO

Preparatevi a impazzire perché, tra tutti i livelli presenti nel gioco, questo può essere indubbiamente considerato il più difficile e frustrante. Ambientato all'interno di un gigantesco orologio, questo stage è caratterizzato dalla presenza di piattaforme particolarmente instabili e di diversi nastri trasportatori il cui utilizzo risulta indispensabile per raggiungere le Power Star presenti.

QUESTIONE DI TEMPISMO

Un notevole tempismo è richiesto per raggiungere la terza Power Star visto che, per trovarla, è necessario saltare su una serie di pendole in movimento. Fortunatamente, nei pressi delle pendole è presente un cuore grazie al quale è possibile ripristinare l'energia persa nel caso in cui Mario cada.





RICERCA TRA GLI INGRANAGGI

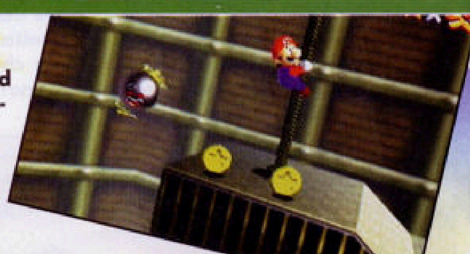
Poco dopo aver iniziato a vagare per il livello, risulta chiaramente visibile tra i vari ingranaggi che compongono l'orologio un piccolo foro posto su una parete; all'interno del foro è nascosta l'ennesima Power Star, probabilmente la più facile da raccogliere tra tutte quelle disponibili in questo stage.






GIRO GIRO TONDO...

Per raccogliere questa Power Star Mario deve riuscire ad attraversare tutta una serie di ingranaggi rotanti. Il tempismo nei salti risulta l'elemento indispensabile in questa missione visto che un piccolo errore può causare la caduta del nostro eroe negli abissi. Una volta giunti alla fine del percorso, per raccogliere la Power Star, è sufficiente saltare all'interno della gabbia.



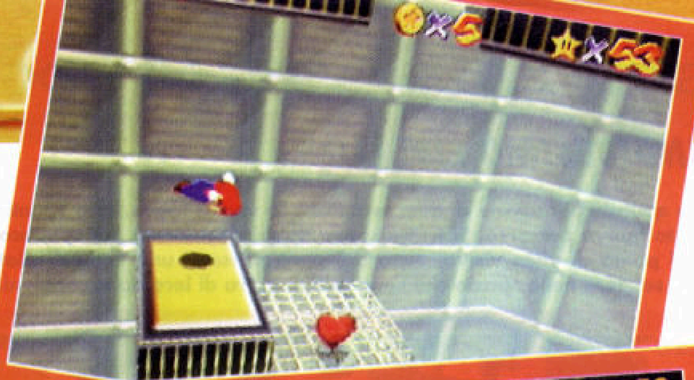






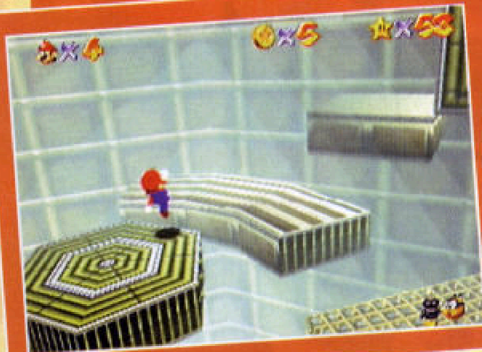






STAIRWAY TO HEAVEN!

Raggiungere la Power Star successiva è senza dubbio più noioso che difficile. Fondamentalmente, Mario deve utilizzare i blocchi che escono dal muro per riuscire a giungere nella piattaforma più alta dove è posto il tesoro. Purtroppo è abbastanza facile cadere e, una volta a terra, bisogna ricominciare tutto da primo gradino. Fortunatamente la caduta non comporta la minima perdita di energia.











LA CIMA DEL BIG BEN

Una passeggiata attraverso alcune piattaforme rotanti conduce Mario nella parte più alta dell'orologio. A questo punto Mario, dopo aver attraversato un nastro trasportatore, si trova ad affrontare un Thwomp. Per recuperare la stella è sufficiente saltare il nemico visto che la Power Star è situata proprio alle sue spalle. Da sottolineare che la situazione è resa ancora più difficile dal fatto che il pavimento è particolarmente instabile.















VOLAREEEE, OH OH

Un buco nel pavimento conduce Mario nel bonus game ambientato tra le nuvole. In questo caso, per ottenere la Power Star è necessario saltare da nuvola a nuvola per raccogliere le otto monete rosse. Il problema è che basta sbagliare un salto per cadere e finire nel giardino del castello all'inizio del gioco.

QUINDICESIMO LIVELLO

Proprio quando pensavate di aver terminato la vostra fatica, ecco spuntare questo nuovo percorso. Si tratta senza dubbio del livello più spettacolare dal punto di vista visivo, visto che sono presenti una serie di piattaforme sospese nello spazio che sono collegate tra di loro da arcobaleni.

IL TAPPETO VOLANTE

Dopo un breve viaggio su un tappeto volante Mario ha la possibilità di scegliere il percorso che preferisce tra i tre a disposizione. Nel percorso situato a sinistra il nostro eroe deve affrontare tutta una serie di insidie (soprattutto delle piattaforme che scompaiono) prima di giungere all'agognata meta, la solita Power Star.







LA PUNTA DELLA PIRAMIDE

Una delle strade a disposizione in questo livello conducono a una situazione abbastanza particolare, nella quale Mario si trova di fronte a una serie di piramidi. Sembra tutto molto strano fino a quando non si riesce a trovare un pulsante posto nelle vicinanze che permette di trasformare le piramidi in normali piattaforme e di raggiungere quindi un'altra Power Star. Bisogna comunque essere particolarmente rapidi visto che lo switch ha funzione solamente temporanea.








IL SALTO DECISIVO

Per arrivare in questa zona è sufficiente andare nella parte destra del livello; bisogna sottolineare che questa parte del percorso è senza dubbio una delle più difficili di tutto il gioco visto che, per riuscire a giungere alle Power Star presenti in questa sezione, è necessario utilizzare al meglio tutte le capacità di salto di cui è dotato Mario.




LO SCONTRO FINALE!

Dopo aver collezionato settanta Power Star, si aprirà finalmente la porta per giungere all'ultimo labirinto di Bowser. Ancora una volta, dopo aver superato mille insidie Mario dovrà affrontare il lucertolone e, come nei precedenti incontri, per sconfiggerlo, sarà sufficiente scagliarlo contro le bombe situate ai bordi dell'arena per tre volte. Per questo ultimo scontro bisogna però evidenziare che Bowser è diventato notevolmente più potente e ora è dotato di una nuova Fireball veramente letale, oltre al solito balzo che fa inclinare il piano di gioco. Se tutto questo non bastasse, l'arena, una volta che Bowser è stato colpito per la seconda volta, assume la forma, alquanto scomoda, di una stella. Beh, se fossimo in Mario, la prossima volta lasceremmo volentieri a Luigi l'onore di andare a salvare la principessa!









PIATTAFORMA VOLANTE NON IDENTIFICATA

Anche in questo livello, nascosta in qualche angolo, è presente la solita Bob-omb (per riuscire a trovarla dovete essere particolarmente abili con la tecnica del Kick Jumping, ecco l'unico suggerimento che vi possiamo dare a riguardo). Una volta trovato, il Bob-omb aprirà il solito cannone, che in questo caso si trova sulla nave volante e che permette di raggiungere una Power Star che si trova su una stella situata in una lontana piattaforma galleggiante.








MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473
L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES
PILOTWINGS 64
WAVERACE
SUPER MARIO KART R
ROBOTECH
NINTENDO 64
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE
STARFOX 64
KEN GRIFFEY JR
MORTAL KOMBAT
NINTENDO 64
BLAST CORPS
GOLDENEYE 007
HARVEST
Cruis'n USA
DOOM
KIRBY'S AIR RIDE
SUPER MARIO 64
NINTENDO 64®
Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari
Now Accessing
A.Rea. 21
NAVIGHI IN RETE: la nuova rivista di videogiochi
Tutte le informazioni sul mondo dei Videogiochi
WWW.ERMES.IT / AREA 21
VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER
PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA
Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486
Roma
Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

CENTRO SPECIALIZZATO VIDEOGAMES, MODELLISMO E GIAPPONESERIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

DREAM LAND

ORDINA AL
- ✆ 0541/786496
- FAX 0541/786621
- ✆ 06/56339373
- FAX 06/56341133

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621
00121 OSTIA LIDO - ROMA - Via delle Canarie, 19 - Tel. 06/56339373 - Fax 06/56341133

CONSOLE

Nintendo 64 220V + RGB + Game	L. 669000
Sony Playstation Jap	L. 499000
Sony Playstation Euro	L. 449000
Sega Saturn Jap + Xmas Nigths	L. 499000
Sega Nomad	L. 389000
Super Famicom	L. 270000
S. Nes Scart U.S.A.	L. 250000
Mega Drive II Jap	L. 119000
Game Gear Color + 2 Game	L. 240000
Game Boy Color + Game	L. 120000
Game Boy Pocket + Game	L. 149000

ACCESSORI PSX

Joipad	L. 55000
Scart	L. 40000
Joistick Power Stick	L. 70000
Memori Card	L. 50000
Multitape	L. 99000
Gun	L. 139000
Volante+Pedaliera	L. 129000
Joistick Fighter Stick V	L. 159000
Negecon Pad	L. 159000
Thunder Pad	L. 85000
VS Cable	L. 35000
Extention Cable	L. 20000
Racing Controller	L. 80000

ACCESSORI SAT

Joipad	L. 50000
Scart	L. 20000
JoisticK	L. 85000
Analog Control	L. 195000
St Key Adaptor	L. 50000
Action Replay	L. 139000
Gun	L. 80000
Volante	L. 129000
Memory Card	L. 80000
Joipad Infra-Red	L. 50000
Video CD	L. 350000
Converter NTSC-Pal	L. 70000
Virtua Stick Pro	L. 435000

MEGA DRIVE

Bugs Bunny	L. 90000
Disney Collection	L. 75000
Donald Duck II	L. 109000
Dragon Ball Z	L. 70000
FIFA Soccer '97	L. 75000
I.S. Star Soccer De Luxe	L. 119000
Micro Machine Military	L. 109000
Mortal Kombat Ultimate	L. 75000
Pinocchio	L. 119000
Prince of Persia II	L. 109000
Sailor Moon	L. 75000
Sonic 3D Blast	L. 119000
Strett Racer	L. 109000
Toy Story	L. 104000
Time Killers	L. 95000
Virtual Fighters 2 Animation	L. 119000

PSX JAP

Arc the Lad II	L. 129000
Alone in the Dark II	L. 129000
Bushido Blade	L. 139000
Cyber Speed	L. 129000
Dragon Ball Z 2	L. 139000
Extreme Power	L. 109000
FIFA '97 (pal)	L. 109000
F. 1 (pal)	L. 99000
Hokuto no Ken	L. 119000
Krazy Ivan	L. 139000
Irem Arcade Classic	L. 89000
NBA Power Dunker	L. 139000
Overblood	L. 139000
Power Soccer	L. 119000
Power Ranger	L. 149000
Ranma 1/2	L. 139000
Street Fighter Zero 2	L. 139000
Smash Court	L. 139000
Soul Edge	L. 139000
Winning Eleven 97	L. 135000

OFFERTISSIME A L. 70.000

Hard Rock Cab	Powerful Baseball '95
Hiper Formation Soccer	Slot Shooting
Lode Runner	Snatcher
Metal Jacket	Total Eclipse Turbo
Night Striker	Victory Zone

SATURN JAP

Bubble Bobble	L. 99000
Daytona Circuit Edition	L. 119000
Fist	L. 119000
Fatal Fury Real Bout	L. 139000
Iron Man	L. 99000
Lunar	L. 129000
Need for Speed	L. 119000
Nights	L. 109000
Panzer Dragon 2	L. 99000
Sailor Moon S.	L. 109000
Sexy Parodius	L. 89000
Sengoku Ace II	L. 119000
Sonic 3D Blast	L. 99000
Street Fighter Zero 2	L. 129000
Space Hulk	L. 109000
Samurai Showdow III	L. 109000
Thunder Force Gold Pack 1	L. 89000
Thunderhawk 2	L. 99000
Virtual On	L. 109000
Virtua Cop 2 + Gun	L. 159000
Virtua Cop	L. 109000
Victory Goal World Wide	L. 109000
X-Men	L. 109000

OFFERTISSIME A L. 60.000

Gotha II - Hi-octane - Robo Pit
Revolution X
Street Fighter zero - Theme Park

NEWS PSX

Bastard
Bio hazard 2
Toshinden 3

NEWS SATURN

King of Fighter '96
Virtua Fighter 3
Super Car
Fighters Megamix

NINTENDO 64

Cruising USA	L. 169000
Gretzky 64	L. 209000
Joshi's Island	L. 189000
Mario Kart 64	L. 299000
Saint Andrews (Golf)	L. 189000
Star Wars	L. 230000
Super Mario	L. 165000
Wave Racer	L. 230000
Winning Eleven 97	L. 175000

NEWS NINTENDO 64

Blast Coops - Body Harvest
Golden Eye 007 - Tetris
Top Gear Rally

GADGET DI DRAGON BALL
STREET FIGHTERS - LUPIN - RANMA 1/2
SAILOR MOON - GUNDAM - GOLDRAKE
E DI TUTTI GLI ALTRI EROI GIAPPONESI.
MODELLINI IN RESINA, VINILE E PLASTICA.
CD MUSICALI, VIDEO CASSETTE ORIGINALI

VISITATECI

SUPERNES SUPERFAMICOM

Art of Fighting 2	L. 80000
Batman Forever	L. 129000
College Slam	L. 119000
Doom	L. 129000
Donkey Kong Country 3	L. 149000
Dragon Ball Z III	L. 90000
Dragon Ball Z V Iper Dimension	L. 165000
Yoshi's Island	L. 149000
Fifa '97	L. 169000
Front Mission II	L. 139000
Mortal Kombat Ultimate	L. 90000
Marvel Super Heroes	L. 129000
Prince of Persia II	L. 109000
Olimpic Summer Games	L. 129000
Ranma 1/2 4	L. 90000
Street Fighter Alpha 2	L. 149000
Super Mario RPG (U.S.A.)	L. 129000
Tetris Attack	L. 95000
Toy Story	L. 159000
Winter Gold	L. 135000